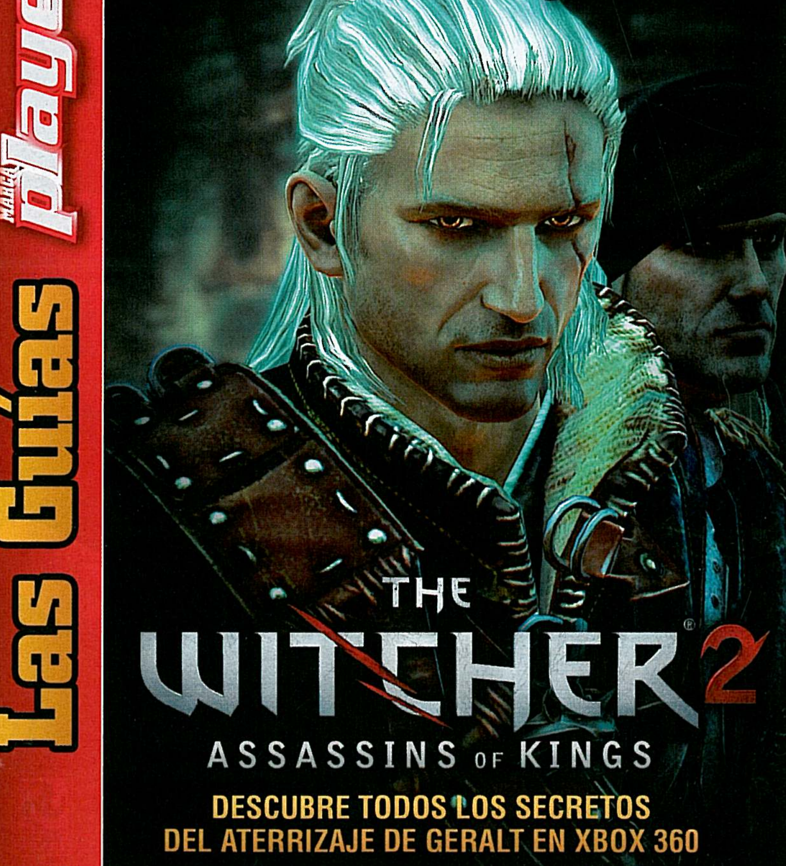
Las Guías MARCA player

¡¡EXCLUSIVA PARA PC!!

Wakfu®

DESCUBRE LOS SECRETOS DE TODAS LAS CLASES | LA ECONOMÍA Y EL ECOSISTEMA EN WAKFU

Las Guías MARCA player





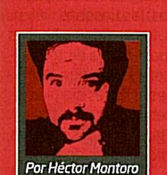


Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **Ankama**
Editora: **Ankama**
Precio:
Suscripción: **3,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idiomas:
Textos
Voces









Por Héctor Montoro



THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Género: **RPG**
Desarrolladora: **CD Projekt**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idiomas:
Textos
Voces

18





INTRODUCCIÓN:

Prepárate a conocer el mundo de los Doce. Atrévete y cruza el umbral que te llevará a una de las mayores aventuras digitales del momento en el mundo de *WAKFU*.





EL CAOS DE OGREST

Se cuenta que Ogrest es el resultado de un experimento que Otomai, el alquimista, habría realizado durante la Edad de los Dofus. Criatura hecha de Wakfu puro, el monstruo se enamoró de una muñeca sadida llamada Dathura. Para seducirla, llegó hasta a reunir los 6 Dofus primordiales, unos huevos de dragón rebosantes de poder. Pero las cosas no fueron como Ogrest había previsto... Temiendo que el ogro se convirtiera en una amenaza, los propios dioses se lanzaron en un singular combate contra él. Desgraciadamente, el monstruo era demasiado poderoso, ¡incluso para los dioses! Y al término de una batalla apocalíptica en la que Dathura cayó en los abismos del tiempo, los Doce tuvieron que aceptar la derrota y retirarse. Ogrest, ebrio del combate y de pena, se retiró a las más altas cimas del mundo y comenzó a llorar. Lloró y lloró, y sus lágrimas eran tan abundantes que no tardaron en inundar el Mundo de los Doce. El diluvio había comenzado...



NUEVAS NACIONES

Quien dice cataclismo, ¡dice caos y pánico! Y cuando las tierras fueron sumergidas, los distintos reinos del Mundo de los Doce no tardaron en sucumbir. En Amakna, por ejemplo, el fin de la monarquía llegó como resultado de la muerte del rey Allister quien, de gordo que estaba, no logró nadar y sólo pudo hundirse. Cuando la cólera de los elementos se calmó un poco, los supervivientes tuvieron que organizarse para reconstruir la «civilización». Sin política, el mundo habría podido caer en el salvajismo y acabar convertido en un inmenso campamento de bworks. Algunos no dudaron en hacerse con el poder por la fuerza, pero al final un nuevo sistema político, algo nunca visto antes, acabó por instaurarse de manera natural: por todo el mundo, en las islas y archipiélagos, surgieron nuevas naciones. Todo ciudadano que hubiera probado sus méritos podía ahora esperar que sus conciudadanos lo eligieran gobernador. ¡Acababa de empezar la era de la democracia!

LOS MIEMBROS DEL CLAN

La primera víctima del Caos de Ogrest fue ¡el propio Mundo de los Doce! Imagina los campos devastados, los bosques arrasados, los crujidores hechos grava... y por encima de todo, un clima completamente loco y con unas estaciones sin pies ni cabeza. Debilitados por la pérdida de algunos de sus poderes, los doce protectores de mes y los dioses decidieron dejar que los aventureros arreglaran las cosas en su lugar. Con el pasar del tiempo fueron eligiendo a algunos personajes emblemáticos (líderes de gremios, feroces guerreros, ilustres campesinos) y los reunieron en clanes. Ellos serían a partir de entonces, los únicos que podrían restablecer el orden natural de las cosas. Desde entonces, estos miembros del clan guían a los aventureros y les ayudan a proteger el frágil equilibrio de los ecosistemas.

LAS CINCO FACCIONES

Al extender el caos, Ogrest no sólo remodeló las tierras, ¡también dividió a las comunidades! La sucesión de cataclismos no tardó en quebrantar la fe de quienes tuvieron la suerte de sobrevivir al diluvio. Y como los dioses ya no daban el menor signo de vida, al final cada cual se inventaba una explicación para tratar de comprender lo que estaba sucediendo. Pero entonces, ¿en qué creer?



Poco a poco, las opiniones se fueron fraguando y los aventureros se dividieron en cinco facciones:

- Las Hermanas de Dathura: una organización esencialmente compuesta por mujeres. Ellas piensan que solo dicha muñeca sadida podrá restablecer el equilibrio del mundo.
- El Culto de Ogrest: una facción violenta que reza al responsable del diluvio, y espera la llegada de un nuevo cataclismo.
- Los Discípulos de Otomai: un cuerpo de racionalistas que no cree en todas esas supersticiones de Ogrest y demás. Para ellos, solo la ciencia y la lógica pueden explicar el diluvio.
- Los Últimos Centinelas: un escuadrón que se bate para preservar el antiguo orden y destruir la causa de todos los cambios.
- Los que Caminan: un grupo de independientes que no toman partido por nada ni por nadie. Su credo: el universo se equilibra incluso en el caos, así que mejor no interferir.

DEL CAOS EMERGERÁN LOS HÉROES

Unos 1.000 años después del comienzo de la Edad de los Dofus, en un mundo en ruinas, nuevos héroes emergen para traer la esperanza. Hay que reconstruirlo todo... ya seas guerrero, político, comerciante, artesano o un simple ciudadano: ¡*WAKFU* te necesita!



INTRODUCCIÓN:

El regreso de Geralt de Rivia a la tierra de Temeria nos deja un espectacular juego que va a ser, sin duda, una de las grandes sorpresas del año.

Geralt llega a nuestras consolas en la segunda parte de *The Witcher*. Una experiencia única con notables mejoras que nos hará pasar horas pegados al mando. El futuro de Temeria está en tus manos.

Si aún sigues respirando después de la intro de presentación, prepárate para lo que viene después. CD Projekt RED nos acerca esta experiencia a nuestras Xbox 360, haciendo que *The Witcher 2* deje de ser un juego exclusivo para PC. Y no solo se conforma con eso; además, las secuencias cinéticas te dejarán sin habla, ya que han incorporado un nuevo motor gráfico. Hasta el más mínimo detalle está cuidado en esta segunda parte, adaptando los controles de la consola para conseguir una jugabilidad inmejorable.

Ponte una vez más en la piel de Geralt, el brujo albino, e introdúcete en una trama de mentiras, traiciones, guerras y, sobre todo, asesinatos... La historia comienza cuando los reyes están perdiendo literalmente la cabeza a manos de un asesino.

AUTOGUARDADO

Aunque resulte más que obvio, es necesario que no te olvides de ir guardando tu partida para evitar contratiempos. *The Witcher 2* tiene la conocida opción de autoguardado, que almacena diferentes puntos del juego.

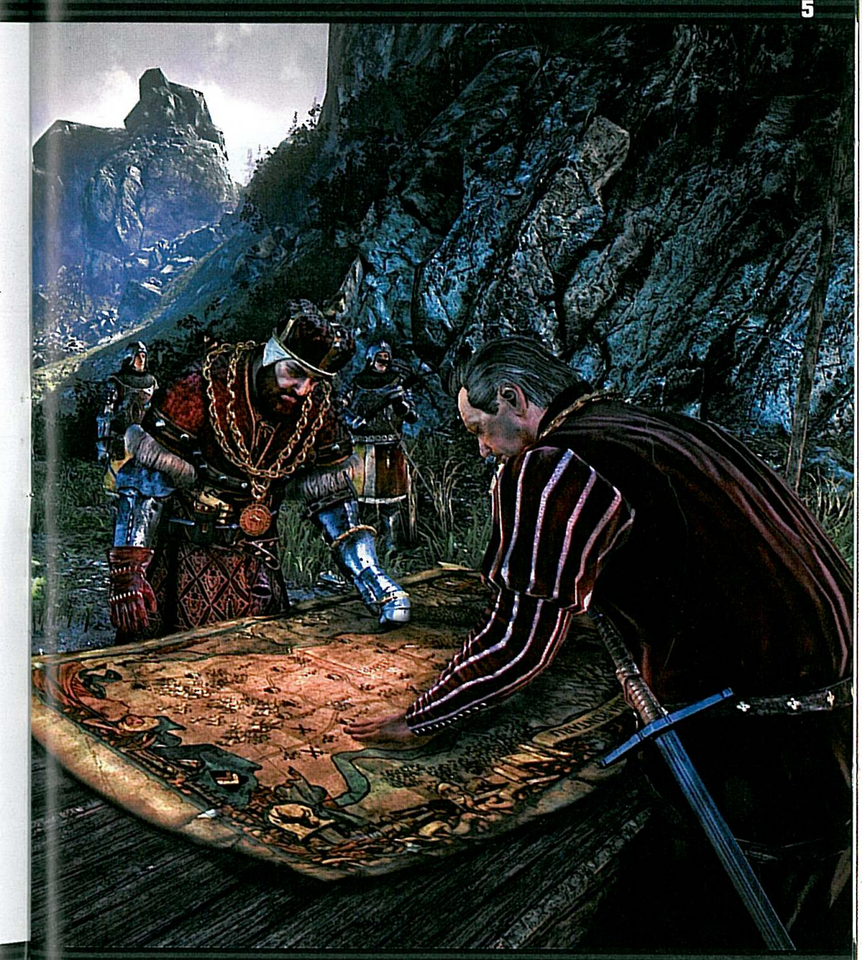
Te recomendamos que guardes cuando tengas oportunidad ya que, al morir, cargará automáticamente el primer punto de guardado de la lista. Para ahorrar tiempo, ve eliminando los antiguos y dejando los nuevos primero.

Con esta guía te ayudaremos a llegar hasta el final de esta historia, elijas el camino que elijas.

Árbol de entrenamiento: Según avances en la historia, tu personaje irá evolucionando. Este desarrollo se reflejará en el árbol de entrenamiento, en el que podrás controlar las habilidades que quieras reforzar según tus gustos. Te aconsejamos que no escatimes puntos en resistencia ni en bloqueo, te serán muy útiles.

Todo un guerrero: Uno de los principales atractivos de este *The Witcher 2* son los combates. Gracias al nuevo estilo de lucha, podrás controlar mejor al brujo Geralt de Rivia. Te aconsejamos que aprendas bien la técnica de asestar mandobles y le des tanta importancia como a la de protegerse o bloquear ataques, ya que estas dos acciones serán las que te mantengan con vida la mayoría de las ocasiones durante la aventura. Si le sumas el poder de las señales, no tendrás igual en toda Temeria.

Recuerda que dependiendo de cada tipo de adversario será mejor enfocar el combate siguiendo una estrategia u otra. Las espadas de metal, por ejemplo, son más efectivas contra los humanos, mientras que las de plata son de gran utilidad y funcionan mejor contra los monstruos.

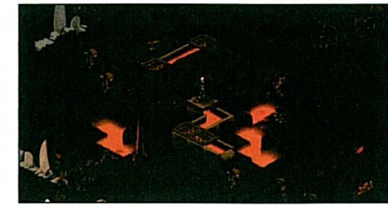




PERSONAJES:

Arqueros, guerreros, asesinos, brujos vodoo... Así hasta 12 clases completamente distintas -por ahora-. Nadie podrá quejarse de que no tiene donde escoger.





Uno de los objetivos del juego es hacer progresar a tu personaje, no solo encontrando su sitio en el mundo de *WAKFU*, sino también mejorando sus características y competencias en combate.

Cada vez que mates una criatura, ganarás experiencia (también llamada «XP»). Gracias a esta experiencia conseguida en combate, tu personaje subirá de nivel y, con cada nivel, obtendrás 5 puntos para aumentar sus características y 5 puntos para aumentar sus especialidades de clase.

¡Atención!
Debes saber que si permaneces pasivo en combate, ¡no ganarás ningún punto de XP! ¡Los cobardes no llegarán a héroes! Obligatoriamente tendrás que participar de forma activa para poder aprender algo de las siguientes acciones: lanzar un hechizo, herir a un enemigo o curar a un aliado son algunas de las artimañas que te permitirán progresar. También es importante que el nivel del grupo contra el que combates sea equivalente al tuyo: ¡los monstruos demasiado débiles o demasiado fuertes te darán muy poca o ninguna XP!

En *WAKFU*, cada personaje tiene una serie de características, rasgos particulares que le definen. ¡Mejorar ciertas características en detrimento de otras es una verdadera elección estratégica!

Puedes encontrar características comunes a todas las clases:

PUNTOS DE VIDA (PDV): Definen el aguante del personaje.

PUNTOS DE ACCIÓN (PA): Sirven para lanzar hechizos.

PUNTOS DE WAKFU (PW): Se usan para lanzar hechizos particularmente potentes.

PUNTOS DE MOVIMIENTO (PM): Sirven para desplazar al personaje durante los combates.

PLACAJE: El placaje es la capacidad de interrumpir el turno de un enemigo en el cuerpo a cuerpo.

ESQUIVA: Determina la capacidad de tu personaje para alejarse de un adversario con el que se encuentra en cuerpo a cuerpo sin que este pueda interrumpir tu turno.

GOLPES CRÍTICOS: Definen la posibilidad de conseguir lanzar perfectamente un hechizo y aplicar su efecto al máximo.

FALLOS CRÍTICOS: Definen la posibilidad de fallar estrepitosamente al lanzar un hechizo y aplicar su efecto al mínimo.

LA PROSPECCIÓN: Determina la probabilidad de recuperar tesoros y objetos al derrotar a monstruos en combate.

LA INSTRUCCIÓN MILITAR: Sirve para disminuir el nivel necesario para equipar los objetos.

LA SABIDURÍA: Aumenta la cantidad de puntos de experiencia (XP) que ganas con cada combate.

Todas estas características se pueden aumentar gracias a los 5 Puntos de Aptitud que ganarás con cada nivel o gracias al equipo. ¿Y tú? ¿Te especializarás solo en algunas características o prefieres la polivalencia para hacer frente a todas las situaciones?

OSAMODAS

Esta peculiar raza de personajes es, sin duda, la que más en sintonía se encuentra con el reino animal que puebla Wakfu.

Tanto es así que son capaces de domesticar, gracias a su fiel mascota JamJam, a toda clase de bichos con los que se encuentren para después usarlos en el combate al más puro estilo entrenador Pokemon.

FICHA TÉCNICA

Nombre: Osamodas.
Apodo: Domador de animales, Sangre de dragón.
Función en grupos: Daño y control de criaturas a través de sus invocaciones.

RAMAS ELEMENTALES:

AIRE: Esta rama nos será de mayor utilidad al fusionarnos con el JamJam, ya que sus hechizos adquieren efectos adicionales.

FUEGO: La rama de fuego nos permite potenciar a nuestras criaturas invocadas, ya sea transfiriendo alguna de nuestras características o robándosela a un enemigo para dársela a nuestra mascota.*

TIERRA: Esta rama tiene la función de dar órdenes a nuestras mascotas, del tipo ¡aléjate del combate! o ¡sigue a ese enemigo!*

* Estas dos ramas elementales causarán daño solo en caso de que sean dirigidos a enemigos, nuestras mascotas no tienen nada que temer.

ESPECIALIDADES OSAMODAS:

JAMJAM: Hechizo principal y yo diría que casi obligatorio de cualquier Osamodas. Si lo lanzas a una casilla vacía, invocas a tu JamJam. Si lo lanzas a un enemigo y le derrotas, lo añadirás a tu co-



PASO A PASO:

En esta guía de ayuda encontrarás algunas claves para abordar con éxito las misiones de la historia principal, además de algunas secundarias.

Bienvenidos a Temeria, la tierra donde transcurrirá *The Witcher 2*. Si eres nuevo, te aconsejamos que elijas la opción del tutorial, ya que se te explicará de forma práctica los controles del juego.

Estás en la piel del brujo Geralt de Rivia. Nada más empezar, registra el cadáver que encontrarás siguiendo el camino. Te harás con unos cuantos objetos, entre ellos Orens, las monedas del lugar, y un folleto que te habla sobre el combate de la Arena.

Sigue por el camino, encontrarás un hombre malherido. Habla con él. A continuación, usando el amuleto, tendrás que recolectar unas cuantas hierbas para hacer la poción curativa. Sigue los pasos que se te indican en el tutorial y, una vez obtenida la poción, vuelve a hablar con el hombre. Para mostrarte su agradecimiento, te dará una invitación para el combate. Sigue el camino hasta las puertas de la Arena. Un soldado poco simpático no te dejará entrar, así que no te quedará más remedio que meditar hasta que se haga de día. A través del menú, selecciona el tiempo que quieres estar meditando. Cuando despunte el alba, te dejarán pasar. A partir de aquí te aconsejamos que atiendas bien, te enseñarán los controles para la batalla, enfrentándote a diferentes tipos de enemigos. No te preocupes, no pueden matarte. Una vez hayas realizado con éxito el entrenamiento, comenzará el verdadero combate. Dependiendo de a cuantos enemigos derrotes, se decidirá tu nivel de dificultad.

ALQUIMIA

Las pociones, los diagramas de las armas y la meditación serán nuestras grandes aliadas en *The Witcher 2*. Gracias a las fórmulas que irás encontrando y a través del menú de meditación, crearás pociones que te ayudarán a superar con éxito numerosos combates y fases del juego. También podremos mejorar nuestras armas con aceites o fabricar bombas. El abanico de posibilidades que se nos abrirán en el juego es interminable.

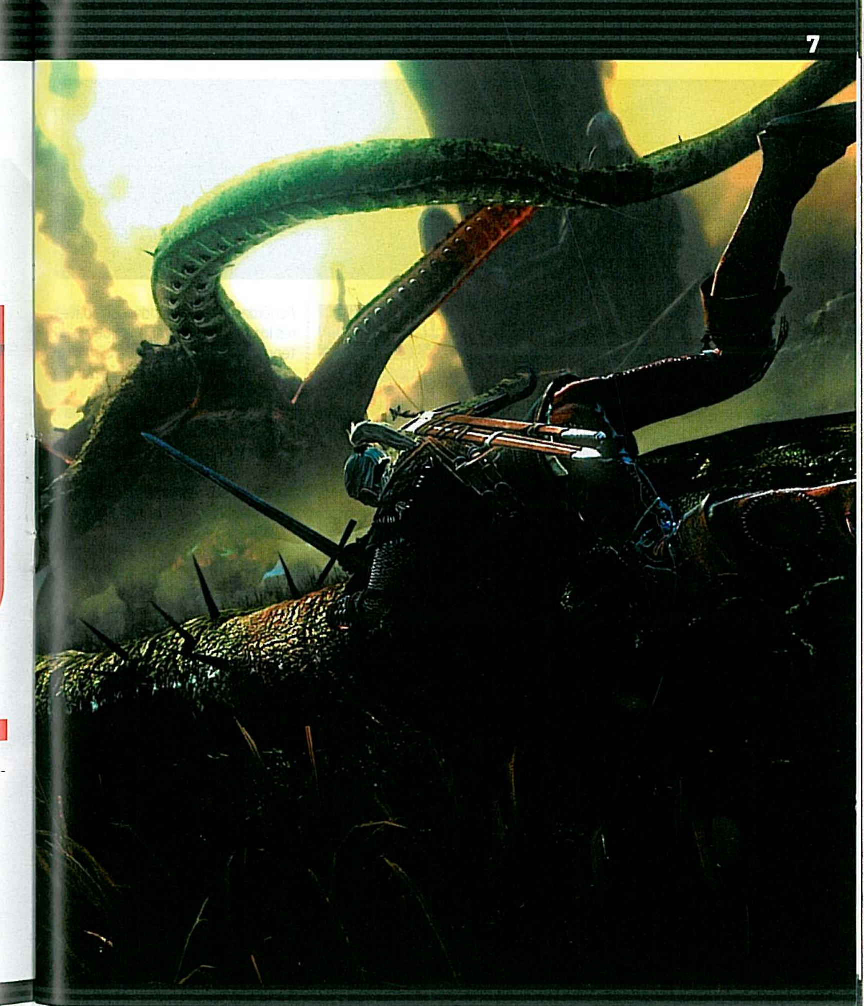
VIDA

Si dejas cierto tiempo a Geralt de Rivia, verás que su barra de energía se rellena poco a poco. Te recomendamos que tengas esta ventaja presente en los combates, protegiéndote detrás de objetos o barricadas, y también que potencies esta habilidad con mutágenos o con el árbol de entrenamiento.

COMIENZA LA AVENTURA

A partir de aquí te indicaremos, paso a paso, las misiones de la historia principal para que concluyas el juego con éxito.

The Witcher 2 cuenta con 16 formas de concluir la historia. Las decisiones que tomes en el prólogo te llevarán hasta por cuatro caminos diferentes. Te animamos a que los descubras todos.









lección en caso de tener espacio. Al subirlo de nivel baja su coste y aumentan los espacios para nuevas criaturas.

BENDICIÓN ANIMAL: Este hechizo sirve para aumentar nuestro mando. El mando determina cuantas criaturas podemos tener invocadas a la vez. Bastante importante para un Osamodas que base su técnica en la invocación de mascotas.

DESJAMACIÓN: Invocas criaturas que previamente hubieras adquirido con el JamJam. Las criaturas invocadas son versiones ligeramente más débiles que las originales, al subir el nivel de este hechizo se reduce este debilitamiento.

GUARDIA BESTIAL: 2% por nivel de que las criaturas ataquen a tus atacantes al recibir un golpe suyo.

POSESIÓN: El Osamodas pasa a controlar una de sus mascotas personalmente durante un turno, pero su cuerpo queda entonces vulnerable.

PELO DE PRESPIC: Las criaturas invocadas reflejan un % del daño recibido.

FILETE DE JALATÓ: Invoca un filete en el suelo que sus invocaciones pueden comer. Les cura un porcentaje de la vida y las hace más fuertes.

ENLACE BESTIAL: Al morir una invocación, esta da una parte de sus puntos de vida totales al Osamodas.

SIMBIOSIS: El Osamodas se fusiona con su JamJam, transformándose en una criatura dragonina y aumentando su poder. Dependiendo del nivel del JamJam, el Osamodas aumentará aún más sus atributos.

ESPÍRITU DEL FÉNIX: 1% por nivel de resucitar a sus invocaciones cuando mueren.

ANUTROF

Los Anutrof dedican el 90% de su tiempo a la búsqueda de tesoros (el 10% restante a contarlo y clasificarlo, por supuesto) y por eso poseen habilidades de prospección como ningún otro. Para ello cuentan con la inestimable ayuda de su fiel Perforatroz, una suerte de topo gigante capaz de cavar bajo tierra a una velocidad increíble.

FICHA TÉCNICA

Nombre: Anutrof.
Apodo: Buscatesoros, Codiciosos, Tacaños.
Función en grupos: Daño y mejora general de obtención de tesoros en grupo.

RAMAS ELEMENTALES:

AGUA: Esta rama elemental nos permite aflojar las bolsas de nuestros enemigos -lo cual les causa el estado pobretón-, y no solo eso, una vez empobrecidos podemos engordar el botín conseguido e incluso castigarles por ser tan descuidados.

FUEGO: Con la rama elemental de fuego aprovechamos la habilidad de la clase Anutrof para encontrar filones elementales en el campo de batalla. Un hechizo de esta rama de fuego que alcance a un filón tendrá efectos aumentados.

TIERRA: La rama de tierra es la única que podremos usar en nuestra forma de Perfórserker. Si esa es nuestra estrategia principal, tendremos que potenciarla.

ESPECIALIDADES ANUTROF:

LLAMADA DEL COMPAÑERO: Con este hechizo invocamos a nuestro compañero topillo. Conforme aumentemos su nivel, así lo harán la edad, el tamaño y las habilidades del Perforatroz. Sin embargo, este hechizo por sí solo no lo convierte en una criatura de combate eficaz...

ARTE DE LA PROSPECCIÓN: Hechizo pasivo que suma un 2% por nivel de prospección a nuestro daño.

PERFÓRSERKER: Te fusionas con tu perforatroz. Recuperas un % de tu vida. Tus PA se convierten cada turno en PM, pero debes atacar cada turno para conservar tu nueva forma. Solo puedes usar hechizos de Tierra (que ahora solo cuestan PM lanzarlos).








LAS SEÑALES, TUS MEJORES ALIADAS

La magia te acompañará a cada paso que des. Son cinco las señales que te ayudarán a lo largo del juego. Familiarízate con ellas para sacarles el máximo partido:

- **Señal de Aard:** Noquea a tus enemigos y destruye determinados objetos con esta ola de fuerza.
- **Señal de Ydren:** Inmoviliza a tus adversarios colocando esta trampa en el suelo que, mejorada, es capaz de incinerarlos.
- **Señal de Axia:** Podremos controlar mentalmente a ciertos adversarios si la usamos correctamente.
- **Señal Igni:** Lanza una bola de fuego a tus enemigos.
- **Señal de Quen:** De las más útiles del juego. Genera un escudo que desvía el daño.

MAL COMIENZO: Unas cadenas te mantienen colgado y unos barrotes te separan de unos soldados con ganas de burlarse de ti y demostrarte su "cariño". Vernon Roche te sacará de allí para hacerte un interrogatorio. Te aconsejamos que elijas en orden las respuestas, ya que las misiones serán una suerte de flashbacks que te contarán cómo has llegado hasta allí y la situación que hay.

FOLTEST, EL REY: Después de una conversación con Triss, tendrás que encontrar al Rey. Según salgas de la tienda, sigue el camino. El Rey se encuentra hablando con algunos súbditos sobre la situación del ataque. Habla con él, te pedirá que le ayudes a derribar un balcón. Apunta el arma y dispara. Cuando haya caído, sigue al Rey por todo el camino, mientras te habla.

Defendiendo al Rey: Al contestar la segunda pregunta, te verás inmerso en el ataque. Tendrás que defender al Rey en cada zona, junto con el resto de soldados. Estos combates no entrañan mucha dificultad, deja que los soldados hagan su trabajo. Acuérdate de recoger de los cadáveres los objetos y los Orens que tengan. Una vez hayas avanzado y acabado con todos, tendrás que enfrentarte a Aryan La Valette. Depende de lo que elijas, la historia fluirá de una forma u otra.

EL ATAQUE: Junto con el Rey, con Roche y con Triss, en esta misión tendrás que llevar sano y salvo al Rey. Avanza a través de las hordas de enemigos, y huye del dragón que os persigue. El fuego quitará a Geralt algo de salud, y deberás usar una estrategia más defensiva en esta fase, pero no tiene mayor dificultad. Sigue el puente hasta llegar al final.

BUSCANDO EL TEMPLO: Para encontrar el templo, baja hasta el pueblo. Aprovecha para buscar hierbas, objetos y Orens en las casas. En este momento aparecerá la primera misión secundaria que puedes hacer, tú decides si ayudas a los aldeanos contra los abusos de los soldados o pasas de largo. En el caso de que los ayudes, ten presente que no podrás coger ningún objeto más o la misión se considerará fallida. Sigue hasta el final del pueblo. Cuando unos rebeldes interpongan una carretilla en tu camino, vuelve sobre tus pasos y usa la señal de Aard para derribar una pared de madera. Unos enemigos te atacarán, líbrate de ellos y baja por el pozo. Tendrás que usar la poción de gato para ver en la oscuridad. Avanza por las alcantarillas eliminando a los nuevos enemigos que surgirán a tu paso. Al salir del pozo, Geralt verá a unos elfos a lo lejos. Mata a los enemigos del patio y recoge una llave que posee uno de ellos. Este objeto te permitirá abrir la puerta al resto del equipo y permitir que el Rey entre.

EL DRAGÓN VUELVE: Huye del dragón siguiendo el camino. Según la dificultad, tendrás que limitarte exclusivamente a correr o tendrás que llevar a cabo algunos comandos. Al llegar al final, reúnete con los niños y contempla la secuencia.

HUIDA DE LA CÁRCEL: Después de los hechos, dile a Roche que perseguirás al asesino. Te dará la llave para liberarte. Provoca a los guardias y deshazte de ellos. Sigue tu camino sin olvidarte de coger las llaves. Acaba con los enemigos que surjan y usa la oscuridad como tu fiel amiga para darte ventaja. Una vez fuera, sigue a tu nuevo aliado hasta el barco.

I. PRIMER ACTO

CALUROSA BIENVENIDA: Sigue a Triss y a Roche por el camino. Después de la conversación con el elfo, protege a tus compañeros. Al llegar al pueblo y mentir al soldado, sigue hasta la plaza. Verás que conoces a los condenados en la horca. Habla con el soldado y pelea contra él... es algo difícil ya que van muy rápido los comandos. Una vez en la posada, habla con tus compañeros.

EL MONSTRUO KAYRAN: Tendrás que deshacerte de este monstruo. Para ello, primero ve al herrero enano para que te forje una espada nueva de plata de brujo, ya que la antigua la perdiste con el dragón. Después de hablar con Triss, habla con el jefe elfo. Tendrás que coger una muestra de veneno del monstruo para fabricar el antídoto. El siguiente ingrediente lo encontrarás en las cuevas. Fabrica la poción y reúnete con Sheala en la posada. Después de ponerte a punto con unas cuantas mejoras, prepárate con la señal de Yrden. Te será muy útil para paralizar los tentáculos del monstruo. Cuando te vaya a atacar, haz la señal, rueda hacia un lado y, cuando esté en el suelo el tentáculo, aprovecha para cortárselo. Repite esta operación hasta que aparezcan los combos. Una vez sepultado por las rocas, acércate por la rampa para asestarle el golpe final. Vuelve al pueblo a por tu recompensa.

LOREDO: Ve a su residencia cuando caiga la noche. Puedes pasar el tiempo en la posada, comerciando o ganando dinero en el club de lucha que tienen. Dentro de la residencia, habla con una prostituta para que distraiga al guardia. Para que lo haga puedes pagarla, pero dado que tus Orens son muy valiosos, te aconsejamos que retes a los soldados a un pulso para impresionar a la mujer. Ve a la balista para acabar con el encargo y vuelve con Roche. Tendrás que decidir qué camino coger.

LA ROSA CURATIVA: Coge las armas antes de salir de la residencia de Loredo. Ve hacia el embarcadero y reúnete con Triss. Después de ir hasta la barca, habla con el prisionero. Tendrás que sobornar a









GEOLOGÍA: Hechizo pasivo. El Anutrof descubre filones elementales de distinta calidad por el campo de batalla. Lanzar hechizos mientras se está sobre uno de estos filones proporciona bonificadores al daño, a la posibilidad de robar PM y a la posibilidad de causar el estado pobretón. Además, si lo que usamos son hechizos de agua, conseguiremos un bonificador a nuestra prospección durante el resto del combate.

EXCAVACIÓN: El Anutrof mueve un filón de sitio y al mismo tiempo lo transforma en oro, el filón de mayor calidad de todos.

SIMULACIÓN: La avanzada edad del Anutrof le permite fingir su propia muerte. No siempre funciona.

TORPEZA DE MASAS: Este hechizo hace perder PM a los enemigos del Anutrof, a la vez que este consigue un aumento temporal de su esquiva.

ADIESTRAMIENTO DE COMBATE: Aumenta los atributos del Perforatroz. Si sube lo suficiente, consigue además aptitudes de combate.

FUERZA DE LA EDAD: El Anutrof consigue aumentar sus PM durante un turno. Además, si recibe daños, es posible que sus PM aumenten incluso más.

BENDICIÓN DEL ANUTROF: Hechizo pasivo. Posibilidad de conseguir un regalo extra al final del combate. También nos da un bonificador a aplicar el estado pobretón.

OCRA

Todo juego de fantasía que se precie posee una clase que esta especialmente versada en el uso de armas de largo alcance.

Sin duda alguna, en *WAKFU*, la clase Ocra se lleva la palma en cuanto a rango se refiere. Expertos en el uso de los arcos, los Ocra cuentan además con balizas de combate que aumentan sus ya de por sí devastadores ataques a distancia.

FICHA TÉCNICA

Nombre: Ocra.
Apodo: Arqueros, Francotiradores.
Función en grupos: Daño, daño y más daño. A distancia.

RAMAS ELEMENTALES:

AIRE: Esta es la rama del Ocra especializada en utilidad. Le permite zafarse de sus enemigos y mantenerlos a distancia. Es la rama más debil en cuanto a daño bruto.

FUEGO: La rama de fuego es nuestra gran baza a la hora de hacer daños en área. Combinada con la baliza de fuego podemos hacer auténticas escabechinas.

TIERRA: La rama de tierra es la que nos proporciona daños a un solo objetivo, que por mucho que corra no podrá mantenerse a distancia de nuestro rango sin igual.

ESPECIALIDADES OCRA:

ZAFADURA: Este hechizo nos aleja de nuestro rival una casilla. Hay probabilidades de que además empuje al enemigo y de darnos un punto de movimiento extra.

TIRO CON ARCO: Este hechizo pasivo nos mejora la esquiva, nos da puntos de mecánica -para poder invocar más de una baliza a la vez- y nos suma cargas a las balizas.

DESBALIZAMIENTO: Destruyes una de tus balizas causando daño en área. Además, reduces durante un turno el daño causado por los afectados.

PRECISIÓN DEL OCRA: Posibilidad de causar un golpe localizado, que puede aumentar el daño desde un 30% a un 500%. Casi obligatorio para todos los Ocras.

COMBATE A DISTANCIA: Consume todos sus PM restantes y gana un bonificador al daño durante un turno por cada punto de movimiento invertido.

VISTA AGUDA: Habilidad pasiva que aumenta -aún más- nuestro alcance además de nuestro %











los guardias, pagando o usando la magia. Con la ayuda de Triss, adéntrate en el balneario para encontrar una flor que te devuelva la memoria. Deberás enfrentarte a unos cuantos enemigos. Al conseguir tu objetivo, habla con Triss para salir de allí.

EL ELFO IORVETH: Dirígete a la posada para hablar con Zoltan, que te llevará a Iorveth. En el camino, enfréntate a el Arachas. Utiliza magias de protección y, si hace falta, alguna poción para estar mejor preparado. Cuando hables con el elfo, elige bien tus palabras porque tu destino depende de ellas. Tendrás que delatar a Letho para sobrevivir, pero a cambio el elfo te dirá dónde se encuentra el asesino. Después de esta conversación tendrás que enfrentarte a él, así que prepárate para defenderte de sus ataques con magia y con bloqueos, y atacar cuando tengas la oportunidad.

TRISS EN PELIGRO: Sigue a Roche para rescatar a tu amada. Cuando llegues al pueblo, ve a la posada para hablar con Jasker. Dirígete a la habitación de Sheala para investigarla a fondo y encontrar pistas de Triss. Encamínate a continuación al burdel, donde tendrás que usar la poción Gato para ver en la oscuridad y seguir el rastro de sangre. Encontrarás a Cedric. Tras la conversación, tendrás que elegir. Si eliges a Roche, tendrás la misión de Muerte al Traidor.

MUERTE AL TRAIDOR: Confabúlate con Roche y las Fuerzas Especiales para vencer a Loredo. Tendrás que entrar en su residencia con el mayor sigilo posible para evitar ser descubierto. También puedes hacer uso de la fuerza, pero las cosas podrían complicarse. Dirígete al sótano y mata al guardaespaldas con un Quick Time Event (QTE). No te olvides de coger la llave para el piso superior. Limpia de enemigos la zona antes de seguir subiendo, así evitarás sorpresas. Hazte con la llave de la habitación de Loredo y acaba con él. A continuación, libera a Ves y a los demás prisioneros. Mata a los enemigos que se interpongan en tu camino. Únete a Roche y vence a la guardia de Loredo. Encamínate hacia el barco para acabar. Puedes preguntarle a Roche por el elfo, lo que dará lugar a una escena en la que te pondrás en su piel y pelearás contra Iorveth.

LA PRISIÓN FLOTANTE: En esta otra opción, Zoltan te mostrará el camino. En el ascenso por la montaña, acaba con los enemigos que salgan a tu paso. Una vez que te reúnas con Iorveth, Loredo incendiará una torre llena de inocentes. Podrás aceptar la misión de salvar a las pobres elfas con un QTE. Si prefieres matar a Loredo, sigue las escaleras del puerto y elimina a tus adversarios hasta que puedas matarle a él. Después vuelve junto al elfo. Si le preguntas por Roche, tendrás la oportunidad de luchar en su piel contra él.

II. SEGUNDO ACTO (IORVETH)

AIRES DE GUERRA: Empezarás en la piel de Stennis, príncipe de Aedirn. Ve hacia la reunión entre el Rey Henselt y los nobles que quieren vender el país. Seréis atacados por el Rey, en el cual debes centrarte mientras los demás se encargan de los otros soldados. Cuando vuelvas a controlar a Geralt, estarás rodeado de fantasmas. Iorveth se encargará de los soldados mientras tú vas a por los que tienen el escudo. Quen y Aard te ayudarán a quitarlos de en medio. Cuando acabes, serás guiado por Philippa a través del campo de batalla maldito. Sus rayos alcanzarán a gran parte de tus adversarios, pero estate atento puesto que alguno se zafará. Te recomendamos que te centres en los fantasmas. Cuando llegues a Vergen, serás conducido a la posada. Te contarán los planes de Saskia en la cámara del consejo. Cuando acaben, se tomará un veneno y serás el encargado de traer el antídoto.

FLOR SIEMPREVIVA: Ve a las minas de Vergen a coger esta flor. Antes pásate por la posada para que Zoltan y Yarpen te acompañen. Una poción de Gato te ayudará a ver en la oscuridad. Cuidado con los necrófagos que encontrarás en el interior, ya que al morir explotan, así que pon distancia cuando les asestes el golpe final. Busca un cadáver en la parte oeste de la cueva y recoge la llave de la parte superior. Ve a la parte noreste de la caverna, y sube por un camino que parece no tener salida. Allí habrá otro cadáver con otra llave. Abre la puerta que hay en el centro del mapa. Recoge las armas que encontrarás en esta habitación y la llave de un cadáver más. Fuera de la sala ve hacia el oeste. Al fondo del pasadizo encontrarás la flor siempreviva protegida por monstruos. Acaba con ellos, llévate la flor y sal de la cueva.

LA PIEDRA MÁGICA: Burdon te dirá que en la torre del bosque encontrarás el siguiente ingrediente. Al salir por la puerta te atacarán unos elfos, elimínalos. Sube por la colina y comienza a escalar. Cuando llegues a la torre te volverán a atacar unas cuantas arpías. Aard y Quen nos serán de gran utilidad frente a ellas. Deja el líder para el final. La piedra está en el centro de la torre. Cuando vuelvas, te enterarás de que esa piedra no es suficientemente potente y tendrás que ir a por otra nada más y nada menos que al nido de las arpías. Convence a Cecil para que te dé la llave. Prepárate para meterte de lleno en el nido de esos bichos. Encontrarás cristales del sueño dentro, y no olvides registrar al soldado muerto que hay dentro, ya que su armadura nos interesa. Al final de la mazmorra entrarás en el sueño de Letho. Usa Aard y Quen en la lucha como siempre, y escúdate en la columna del centro. Céntra tu atención primero en los enemigos más débiles. Al acabar, pon los cristales en el proyector y ve el sueño del dragón. Vuelve para hablar con Philippa.

CUESTIÓN DE PALABRA: En la posada, un enano borracho te dirá donde está Triss a cambio de que le refresques el gaznate. A las afueras de Vergen, ve por el camino hasta que te encuentres a un trol que se encarga de Triss. Tienes dos opciones: matarle o ayudarle a encontrar a su mujer. Cruza los barrancos y encontrarás que la fémina trol está siendo atacada por unos mercenarios. Vuelves a tener dos opciones: o matarla o ser fiel a tu palabra y liberarla. Hagas lo que hagas vuelve a hablar con el trol. Obviamente, si la has matado, no esperes que te reciba con los brazos abiertos.

VEREDICTO: Te enterarás de que se está cociendo una rebelión cuando le des la bandana de Triss a Philippa. Como necesitas sangre real para curar a Saskia, dirígete a la habitación del príncipe Stennis para escuchar, investigar e interrogar al príncipe, a los comuneros, a los nobles y a los soldados. Solo podrás preguntar a cinco personas. Te recomendamos el herrero que forjó la copa de Saskia y el sirviente que









de causar un daño crítico. Entra dentro de la categoría de "OBLIGATORIO".

OJO DE TOPO: Hechizo que reduce el alcance y el placaje de nuestro enemigo.

PERFORACIÓN: Nuestros ataques aplican el efecto "perforado" al objetivo, lo cual causa una posibilidad acumulativa de que pierda 3 PM y sufra una herida adicional. Este también es casi obligatorio.

RETIRADA BALIZADA: El Ocra se teleporta al lado de una de sus balizas. Ideal para una escapada de emergencia.

TIRO POTENTE: Bonificador al daño cuanto más lejos ataquemos a nuestros enemigos.

XELOR

Maestros del tiempo y el espacio, son capaces de desplazarse a través de él, de viajar al futuro y al pasado e incluso hacer caer sobre sus enemigos el terrible paso de los años en un solo segundo. Emulando a su dios Xelor, estos enigmáticos eruditos hacen uso de relojes y manecillas que les son indispensables a la hora de calcular el tiempo necesario para derrotar a sus rivales.

FICHA TÉCNICA

Nombre: Xelor.
Apodo: Mago del tiempo.
Función en grupos: Control de masas, especializado en robar PA e iniciativa a sus enemigos.

RAMAS ELEMENTALES:

AIRE: La rama de aire de los Xelor se aprovecha de su hechizo especial Ondas Temporales que causa los efectos Tic y Tac. Causa varios efectos secundarios dependiendo de la Onda actual.

FUEGO: La rama de fuego, además de ser la más potente en cuanto a daño, hace que nuestros rivales pierdan iniciativa para el siguiente turno.

AGUA: Rama que nos permitirá robar PA a los enemigos, e incluso dárselos a nuestros compañeros de equipo, o a nosotros mismos.

ESPECIALIDADES XELOR:

ESFERA DE XELOR: Hechizo fundamental y primordial del Xelor. Invocamos una esfera de reloj desde la que aumentan nuestro daño, nuestras posibilidades de robar PA y nuestras posibilidades de robar Iniciativa. Debemos estar sobre ella a principio de turno para que no desaparezca antes de tiempo.

ONDAS TEMPORALES: Este hechizo pone en funcionamiento la mecánica Tic y Tac para nuestra rama elemental de aire. Además, cada vez que quitemos un PA a un enemigo, tenemos una posibilidad de quitar uno extra.

GUARDA TIEMPOS: Con este hechizo almacenamos PA en la aguja del reloj, para recuperarlos todos de golpe cuando este desaparece. Además, la acumulación de PA hace que la esfera nos proporcione mayores bonificaciones.

DOMINIO DEL TIEMPO: Hechizo pasivo que aumenta nuestra iniciativa y nuestra posibilidad de robar PA.

MOMIFICACIÓN: Controlamos a un aliado caído durante un turno, con bonificadores al daño y a los PA.

ROBO DEL TIEMPO: Cada vez que quitemos un PA, tendremos una posibilidad de recuperar uno para nosotros.

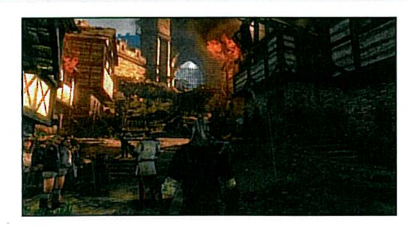
DEVOCIÓN: Con este hechizo nos beneficiamos a nosotros y a los aliados cercanos con un PA -2 a nivel máximo- así como de un bonificador a la iniciativa durante un turno.

ARMADURA TEMPORAL: Cada pérdida de PV nos da la posibilidad de recuperar un PA.

IMÁGENES TEMPORALES: Se crean una o más imágenes del Xelor. De ser golpeadas, robarán PA a sus enemigos. Si es el Xelor quien resulta golpeado, recibirá más daño.

ROLBAC: Posibilidad de que con cada ataque que realicemos recuperemos los puntos de acción (PA) y los de movimiento (PM) gastados en dicho ataque.











le puso vino, ya que te darán más información que el resto. Aun así, no será determinante, así que tendrás que decidir si le das al príncipe un trato justo o dejas que le maten. Con esta última, conseguirás sangre real, así no tendrás que conseguirla del propio Rey. En el tercer acto descubrirás que es culpable, lo dejamos a tu elección.

SIGILO: Reúnete con Triss. Habla primero con Philippa, que accederá a acompañarte a través de la niebla. Tendrás que mantenerte dentro de la burbuja de protección y velar por Philippa. Elimina primero a los monstruos mayores antes que dedicarte a los fantasmas. Al otro lado, habla con Roche y elige una forma de tomar el campamento. El burdel requiere que desembolses gran cantidad de Orens. Escabullirte a través del campamento Kaedweni te saldrá más barato. Ve hacia la orilla noreste y entra al campamento por el lateral. El sigilo es obligado o tendrás que volver a empezar. Espera a que el primer grupo de borrachos salga del bar antes de avanzar. Colócate detrás de las tiendas y entra en la tienda de armaduras que hay en el lado. Cuatro soldados entrarán por la puerta principal, cuando se separen, elimina al que se queda fuera de la armería y ve al oeste agazapado detrás de las tiendas. Espera a que el soldado vuelva a la hoguera y sigue avanzando hasta que te pille el cocinero. Usa Axii para dormirle. Cuando los tres guardias pasen, sal por la puerta de la derecha y deja KO al guardia de la colina. Atraviesa las cavernas y llega al campamento Nilfgaard, en el que serás capturado. Deja que los barras azules se encarguen de la mayoría de adversarios mientras tú te centras en los espadachines y el mago. Si vive Stennis, tendrás que colarte en la tienda de Henselt. Si muere, jugarás como un prisionero y deberás contestar las preguntas de los guardias. En el primer caso, encontrarás barriles que puedes destruir con Aard, y tendrás tiempo para coger la sangre del Rey. Cuando la tengas, vuelve con Philippa y cura a Saskia.

RELIQUIAS: Es la hora de la batalla. Habla con Philippa y Saskia, que te darán tres reliquias. La última es de un Dun Banner, en las catatumbas. Dirígete hacia allí. Con la señal de Aard podrás derribar muchos muros, investiga bien las habitaciones ya que encontrarás objetos valiosos. Ve por el norte y baja las escaleras, te asaltará un Ekhart no-muerto que te hará tres preguntas, responde: la primera se equivoca, la segunda, Menno Coehoorn, y que murió en Brenna en la tercera. Coge la banderola de la tumba y vuelve a Vergen.

LA BATALLA ETERNA: En esta misión te transformarás varias veces. Primero serás un soldado Aedirniano. Concéntrate en el jefe y deja que tus compañeros se encarguen del resto. Defensa y ataque serán tu estrategia a falta de poderes mágicos. La siguiente transformación será en un soldado kaedweni que vuelve con su comandante. Tus compañeros no saben de tu regreso y seguirán atacando. Protégete con las barreras de las flechas incendiarias. Habla con Vandergrift y cuéntale lo que pasa. Te transformarás en Seltkirk y vendrán muchos adversarios. Elimínalos con la misma estrategia y volverás a ser Geralt tras tu victoria. El campo de batalla está que arde a estas alturas, así que protégete con Quen. El escudo del Draug será tu objetivo. La última transformación será en un sacerdote kaedweni. Esquiva las bolas de fuego de la bruja y sal de la niebla.

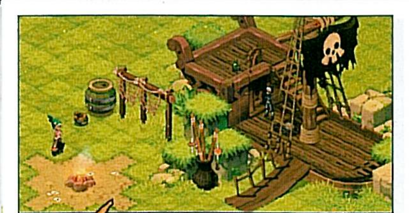
ASALTO A VERGEN: El Rey atacará Vergen. Para combatir la primera oleada, habla con Zoltan. En las escaleras de la derecha encontrarás una rueda, gírala y un río de lava calcinará a los enemigos. Después de la secuencia, te tocará defender los muros de Vergen, junto con Saskia, Zoltan y bastantes soldados. Después de dos hordas de enemigos, Saskia te pedirá que le acompañes a la mina. Síguela y acaba con tus adversarios. Dethmold es bastante fuerte, pero no es obligatorio que le aniquiles. Puedes esquivar sus golpes hasta que acabe la pelea. Vuelve al muro a luchar con los tuyos. Protege a Zoltan mientras cierra la puerta. Habla con Iorveth en la habitación de Philippa.

III. TERCER ACTO (IORVETH)

GÁRGOLAS Y PUZLES: Como estás en el bando de los rebeldes, entrar por la puerta principal como te indican los elfos no es buena idea. Sigue a Iorveth por los pasadizos subterráneos para entrar en la ciudad. Cuando saltes el muro, aparecerás en la parte sur de Loc Muinne. Te recomendamos que hagas la misión secundaria para Bras y consigas una espada muy poderosa, la Addan Deith. Antes de partir, compra el libro de runas. Ve al sitio que marca el mapa y acaba con las gárgolas. Entra en la habitación y resuelve el puzle con el libro. Cuando lo hagas, ve a la puerta principal y coge el camino del norte, donde Iorveth se separará de ti. Evita las patrullas. Ve hacia el norte y repite la misma operación: mata a los monstruos, entra en la sala y resuelve el puzle. Ve hacia la plaza de la ciudad y, en el tablón de anuncios de la cocina, acepta el contrato de las gárgolas. Bras te dará más información. Ve al teatro que hay al oeste y encontrarás la tercera habitación. Repite el mismo esquema. Cuando acabes con ello, vuelve con Bras para recibir tu recompensa.

LA MAZMORRA DE NILFGAARD: Ve hacia la torre que hay al noreste de la plaza. Encontrarás cerca de allí la puerta que lleva a las alcantarillas. Elimina a los monstruos y enemigos que se crucen en tu paso. Cuando llegues a la mazmorra verás que Shilard está castigando a Philippa. Protégete con Quen y pelea. Cuando liberes a Philippa, decide si buscarás a tu amada o salvarás a Saskia.

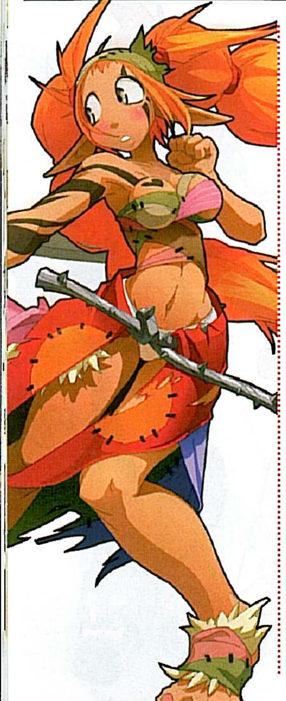
TRISS PRISIONERA: Si has elegido rescatar a tu amada, dejarás a Philippa en la prisión y harás automáticamente prisionero al embajador Shilard. Los nobles lo matarán enseguida. Después de vencer a las tropas de enemigos, coge en la izquierda el contenido de un cofre, es una espada poderosa. Elimina a los arqueros con ella. Prepárate como tú sabes para una dura pelea. Sumérgete en las aguas y quítate de en medio a los enemigos que te asalten. Escala el muro de la izquierda. Matsen y su escolta te estarán esperando. Elimina primero al mago, ya que sus ataques son bastante mortíferos. Deja a Matsen para el final, usando las señales de Ydren y Quen. Recoge los objetos de los cadáveres porque portan cosas interesantes. Una vez tengas las llaves, rescata a Triss, que se encuentra en la celda. Dirígete al anfiteatro de Loc Muinne para ver el desenlace.











ANIRIPSA

Sanadores sin igual, estos alados héroes están especializados en aliviar las peores heridas que sus compañeros o ellos mismos puedan recibir y convertirlas en simples rasguños. Aunque sean seres sensibles y amantes de la naturaleza, los Aniripsa no están desarmados. Algunos afirman que son capaces de transformar a los enemigos derrotados en aliados para el combate...

FICHA TÉCNICA

Nombre: Aniripsa.
Apodo: Sanadores.
Función en grupos: Soporte para el grupo, sanación.

RAMAS ELEMENTALES:

AIRE: La peligrosa rama de aire de los Aniripsa libera matraces de dañinos venenos. Estas sustancias provocan todo tipo de enfermedades y efectos alterados en los enemigos.

FUEGO: Además de causar daños, la rama elemental de fuego deja una marca en el enemigo que, al morir, libera un efecto específico.

AGUA: Rama de hechizos sanadores del Aniripsa. Además, propicia el efecto Higiene, que nos añade bonificadores a las curas mientras sigamos realizando sanaciones en el combate.

ESPECIALIDADES ANIRIPSA:

CONTRA NATURA: Este hechizo transforma a un enemigo en un muerto viviente durante un corto periodo de tiempo, haciéndolo vulnerable a las sanaciones, que le dañarán en vez de curarle.

ABSORCIÓN: El Aniripsa transforma una parte de los daños sufridos en curas.

DESFASE: Una vez por combate, este hechizo pone al Aniripsa en un estado de fase alterado, haciéndole inmune al daño, sanándole y proporcionándole un bonificador a las curas.

DOMINIO DEL VOCABULARIO: Hechizo pasivo que nos proporciona un bonificador a las sanaciones.

REGENERACIÓN: Aplica el estado regeneración al objetivo, pero le cura al principio de cada turno a menos que ataque o reciba daños.

MARCA EXPLOSANA: Deja una marca en el objetivo que, al morir, explota dañando a sus compinches y sanando a los aliados del Aniripsa.

SUPER CUNEJO: Transforma al cunejo resultante de la Marca de Cunejo en la máquina definitiva de curaciones.

CONSTITUCIÓN: Mientras esté en combate, tanto el Aniripsa como sus compañeros disfrutan de un bonificador a su salud total.

ANISURRECCIÓN: Esta especialidad elimina los efectos nocivos de un aliado e incluso puede traerlo de entre los muertos una vez por combate.

DRENAJE DE CURAS: El Aniripsa recibe en sí mismo un porcentaje de todas las curas realizadas en el combate que no sean suyas.



YOPUKA

Los Yopukas son unos caballeros conocidos por su coraje y por dejar que su espada hable por ellos. El millar de años transcurrido entre la Edad de los Dofus y la Era del Wakfu no ha podido apagar el ardor guerrero de estos luchadores. Fieles a sí mismos, los Yopukas siguen siendo unos excelentes guerreros y protectores. A menudo se asocian con facciones en guerra.

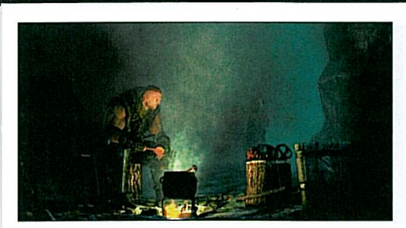
FICHA TÉCNICA

Nombre: Yopuka.
Apodo: Paladines.
Función en grupos: Feroces guerreros de cuerpo a cuerpo.

RAMAS ELEMENTALES:

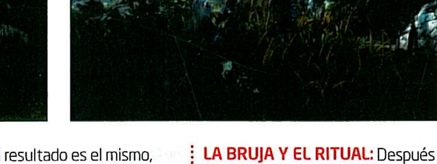
AIRE: La rama elemental menos potente es, sin embargo, la más barata. De esta forma podemos encadenar devastadores combos de ataques por poco coste.

FUEGO: Los hechizos de esta rama causan daños de área, además de estados alterados que permiten aumentar un poco más ese daño.









EL CÍRCULO MÁGICO: Si quieres salvar a Saskia, liberarás a Philippa. Vuelve a las alcantarillas, donde se te unirá Iorveth. Con tus aliados, elimina a los enemigos que se te crucen. Terminarás en el cuartel de Philippa, donde aparecerán dos gárgolas para atacarte. En el tejado encontrarás un cofre con un cuchillo mágico. Las notas de Philippa se encuentran en el escritorio de su dormitorio. Verás en el diagrama de tu inventario números del uno al cuatro rodeando un cuadrado con el cinco en el centro. En la habitación dibuja la forma que viste en las notas. Esquina inferior izquierda primero, superior izquierda, superior derecha, inferior derecha y por último, ve al centro. El cofre tiene un gólem en el interior. Intenta atacarle por la espalda. Cuando acabes, dirígete al anfiteatro de Loc Muinne.

IV. ACTO FINAL (IORVETH)

EL ANFITEATRO: Cuando llegues, equípate como ya es costumbre. Después de la discusión entre reyes, al ser acusada, Siles se vengará invocando al dragón. Corre hasta lo más alto de la torre, teniendo cuidado con los ataques del dragón, sus embestidas y su aliento de fuego. Después del discurso de Siles, decide si la liberas de su propio mecanismo de teletransporte para que te hable más de Jennifer o esperas a que la bruja lo destroce. Hagas lo que hagas, el dragón atravesará la pared dispuesto a darse un festín.

EL FUEGO DEL DRAGÓN: Como ya te imaginabas, la pelea contra el dragón era inevitable. Usa continuamente la señal Quen. Si has bebido alguna poción que merme el daño del fuego, mejor que mejor. La estrategia defensiva será la mejor en este combate. Cuando el dragón haya echado su aliento de fuego, aprovecha para atacar. Una vez le hayas quitado la mitad de la energía, tendrás que hacer un Quick Time Event y subir al tejado. En esta segunda parte, el dragón te atacará desde más ángulos, así que acostúmbrate a rodar por el suelo para esquivarle. Sigue con la misma estrategia defensiva que en la primera parte. Cuando le hayas vencido, decide qué hacer con él: darle muerte o dejarle moribundo.

LETHO: Te reunirás con tu compañero, ya sea Triss o Iorveth, para acabar con los adversarios que saquean las ruinas. Puedes preguntarle a tu compañero la verdad sobre lo que ha pasado, y tomar entonces la decisión de si luchas o no. Si eliges la primera opción, prepárate para un combate contra Letho. Su estrategia es igual que la que ya vimos, pero esta vez tú eres más fuerte. Usando Ydren para atraparle y evitando acercarte cuando use Quen no tendrás mucho problema. Así concluye esta historia si has elegido a Iorveth.

II. SEGUNDO ACTO (ROCHE)

EL REY KAEDWEN: Al elegir a Roche, lo siguiente es comenzar el capítulo en la piel de Hensel, el Rey. Deberás hablar con los nobles para hacerles saber que quieres la paz. Saskia muy pronto te alcanzará y tendrás que batirte en combate. Cuando le venzas, volverás a tomar el control de Geralt. Enfréntate al soldado con el escudo. Usa la señal de Aard y de Quen para protegerte y que no se acerque mucho. Roche se encargará del otro. Una vez derrotados, Dethmold te llevará a la lucha, derrotando a los adversarios con su bastón. Encárgate de los fantasmas que le atacan y cede los soldados a Roche. Una vez en el campamento, convence a Zyvik con tu magia de que te lleve hasta el Rey. Después de la conversación, tendrás un nuevo objetivo.

LA CANTINA: Dirígete hasta ella y habla con Manfred, que te pedirá que ayudes a su hijo. No podrás conseguir que deje la pelea, pero podrás unirte a él al menos. Ve al oeste y habla con Avet. Encárgate de él ya que es más ofensivo y deja que Swen se encargue del escudero. Las señales mágicas te protegerán. Yrden será tu aliada para inmovilizarle y tener cierta ventaja. Bloquea sus ataques y, cuando lo derrotes, ayuda a Swen. Manfred te dará la pista hacia nuestro nuevo objetivo, nada más y nada menos que el burdel.

EL CAMINO PACÍFICO: Si quieres evitar darle a la espada en combate, ve a buscar a Orden. Sal del campamento y rodea el muro en dirección oeste, hasta la colina. Llévale de vuelta y consigue que le dejen entrar, argumentando que esta borracho. Cuando estés dentro, despierta a Odrin un par de veces y ve en busca de los hombres que te dice. El resultado es el mismo, terminarás bebiendo con ellos en la cantina y te dirán que te dirijas al burdel.

LAS PUERTAS DEL CIELO: Habla con Carole que se encuentra en la colina sur. Dile que quieres hablar con sus chicas, en especial con Wendy, mientras le enseñas la moneda cuadrada. Cuando estés a solas con ella, elige la respuesta "Quieres que su sonrisa nos abra las puertas del cielo". Que no cunda el pánico, solo nos abrirá la puerta a un pasaje secreto que conduce a nuestros enemigos. Prepárate con pociones antes de la pelea. Serás rodeado por seis enemigos, entre los que se encuentra el líder, que será más duro de roer. Lanza magias y defiéndete. Estaría bien que hubieras conseguido la habilidad de defenderte de los que te rodean en el árbol de entrenamiento, para que no importe desde que lado te ataquen. Cuando salgas victorioso, recoge los objetos, sobre todo la armadura Seltkik y un trozo de papel escrito por Dandelion. Vuelve al campamento y cuenta lo que has visto, te dirán tu siguiente destino: la bruja Sabrina.

LA BRUJA Y EL RITUAL: Después de hablar con Dethmold, ve hasta el lugar de la ejecución de Sabrina. De camino habla con Zyvik que ha perdido un par de soldados. Cuando llegues, habla con los susodichos y diles que te esperen. Te toca investigar el escenario de cabo a rabo, sin olvidar la rueda ensangrentada. Una vez que acabes, acompaña a los soldados de vuelta. Si consigues que sobrevivan, Zyvik te dará tu recompensa. Si quieres saber más sobre la trama, habla con la gente, sobre todo con los de la cantina, que saben qué ha pasado con Sabrina. Dirígete hacia las playas del noreste. En el camino encontrarás a unos soldados peleando contra monstruos. Puedes ayudarles o pasar de largo, usándoles de cebo. Cuando se crucen en tu camino las arpías, sabrás que has llegado al lugar idóneo. Huye hacia la casa que verás a lo lejos. Para formar parte del grupo del visionario que encontrarás dentro, tendrás que pagarle o hacer el ritual. Si esta es tu opción, dirígete a la tumba de Sabrina. Medita hasta el anochecer, tómate la poción y examina la tumba. Tendrás visiones interesantes. Al día siguiente, cuéntale lo que has visto al visionario,







TIERRA: En esta rama encontramos hechizos de gran daño con efectos de aturdimiento y trabado.

ESPECIALIDADES YOPUKA:

SALTO: Permite saltar hasta dos espacios de distancia y nos proporciona un bonificador de daño hasta el final de turno.

VIRILIDAD: Hechizo pasivo que aumenta nuestra salud en un %.

POSTURA DEFENSIVA: El Yopuka adopta una posición defensiva que le da posibilidades de detener los ataques físicos hasta su siguiente turno.

COMPULSIÓN: Hechizo pasivo que aumenta los daños del Yopuka en un % de manera permanente.

APLASTAR: El Yopuka se lanza contra su rival con la intención de dejarle aturdido un turno... ¡Pero tiene las mismas posibilidades de que le ocurra lo mismo!

AUTORIDAD: Con cada golpe que da, existe la posibilidad de que un rival se vuelva contra él. Si esto ocurre, el Yopuka se motiva y aumenta la potencia de sus golpes.

ESTANDARTE DE VALENTÍA: El Yopuka despliega un estandarte que da moral a sus aliados, aumentando su daño. Él recibe una mejora a su resistencia.

DEMOSTRACIÓN: Al Yopuka le gusta ser la estrella. Ante los éxitos en el combate de sus aliados, se crece para demostrar quién es el rey de la lucha.

AMPLIFICACIÓN: Su conocimiento del Wakfu permite al Yopuka aumentar su fuerza o la de sus rivales. Además, libera el estado potencia sobre su usuario.

PLACADOR PERFECTO: Aumenta el valor de placaje del Yopuka, que además se prepara para dar un golpe devastador al infeliz que acaba de ser placado.

SADIDAS

Se les conoce como «El Pueblo de los Árboles», y aunque ver crecer los árboles sea uno de sus pasatiempos preferidos, en realidad los Sadidas veneran a todas las criaturas vegetales. Desde la brizna de hierba hasta el roble milenario, todos tienen su lugar dentro del culto de los Sadidas. Desde Ogrest, ¡se han vuelto aún más protectores que nunca con el mundo vegetal! Aunque no les guste llegar a tales extremos, los Sadidas ya no dudarán en emplear la fuerza para aplastar a los enemigos de la naturaleza.

FICHA TÉCNICA

Nombre: Sadidas.
Apodo: Invocadores vegetales, Brujos Voodoo.
Función en grupos: Luchadores a través de muñecas y tótems.

RAMAS ELEMENTALES:

AIRE: Esta rama causa estados alterados y diversos efectos sobre los enemigos. Al lanzar uno de estos hechizos sobre nuestras muñecas, ellas a su vez lo lanzarán cuando sea su turno.

AGUA: Esta rama elemental causa daño a nuestros enemigos, o bien, de ser lanzados sobre nuestras muñecas, nos permiten beneficiarlas de algún modo, ya sea curándolas, aumentando su daño o sus resistencias, etc.

TIERRA: Además de causar daños, esta rama potencia el uso de los tótems que, una vez enlazados a alguien, nos permiten causarle daños a través de dicho tótem.

ESPECIALIDADES SADIDAS:

MUÑECA: Hechizo fundamental de todo Sadidas que planee centrar su carrera en el uso de estas vegetales invocaciones. Al aumentar el nivel, aumentan los atributos de nuestras pequeñas creaciones, por supuesto.

EXPLOMUÑECA: Al morir una muñeca, esta causa una explosión a su alrededor igual a un porcentaje de su vida total.

SACRIFICIO MUÑEQUERO: El Sadidas sacrifica una de sus muñecas y gana, además del punto de Wakfu invertido para su invocación, un % de su total de puntos de vida.








que te hará miembro de su grupo. Sigue hablando con él para saber más sobre la historia. Una vez vuelvas al campamento, ve a hablar con el hechicero de la cantina, que te confesará que Iorveth tiene la punta de la lanza, pero no es seguro ir a Vergen. Habla con Dethmold que te dará un amuleto para poder viajar y, además, una nueva armadura.

VERGEN Y LAS TRES RELIQUIAS: Zoltan te escoltará de camino hacia Vergen, siendo de gran ayuda. Adéntrate en la niebla diabólica y aparecerás en pleno campo de batalla. No te preocupes, solo tienes que correr siguiendo la ruta que ha señalado el amuleto; Zoltan se encargará de protegerte. Cuando llegues a Vergen, Zigrin te indicará donde encontrar la primera reliquia. Dirígete hacia allí y entra en la cueva hasta las catacumbas. Investiga las salas, ya que hay algunos objetos interesantes. Para bajar al piso inferior, ve al norte, donde encontrarás unas escaleras. Al bajar, un Ekhart no-muerto te interrogará. Responde en este orden: Di que se equivoca, "Menno Coehoorn" y "que murió en Brena", así evitarás pelearte con el fantasma de este. Coge la bandera de la tumba y reúnete con Zoltan. Ve por la minas ahora tienes las llaves. Sigue este camino usando Gato: primero ve al sur, luego al norte en la intersección, toma el camino del noreste y rodea hasta el sur. Luego ve por el este y por último al noreste. Allí te dará una calurosa bienvenida un trol necrófago, pero con las señales no tendrás problemas. Cuando lo venzas, Saskia te entregará la segunda reliquia. La tercera reliquia, la punta de la lanza, la tiene Skallen Burdon en las puertas de Vergen. Consigue ganarle la partida al póker de dados y te la dará. Solo tienes que conseguir parejas. Quizá necesites un par de intentos, no desesperes.

ENSOÑACIONES: Vuelve al campamento atravesando de nuevo el campo maldito. Habla con tus amigos antes de hablar con el Rey. Una vez en el lugar de la ejecución, mira el libro para ver el esquema del círculo maldito. Ayuda al Rey a poner la pólvora: primero en el pan de piedra, luego en el árbol quemado, el cadáver del cuervo, la leche agria, y, en último lugar, el anillo del hada. Cuando todo esté listo, comenzará el ritual. Protege al Rey de los fantasmas utilizando tu espada de plata y la señal de Quen. En el camino de vuelta, salva a Henselt y prepárate para luchar contra sus adversarios. Una vez allí, habla con Dethmold y di que estás de acuerdo. Es hora de hacer necromancia. Necesitas una poción Gadwall. Si no tienes los ingredientes, ve al vendedor de pociones y te los dará. Al tomarte la poción, habla con Dethmold y te adentrarás en los recuerdos de Aucker. Sigue a Serrit y mata a las arpías. En el escondite de Letho ándate con ojo, puesto que hay trampas en el suelo y, si las activas, tendrás que volver a empezar. Cuando encuentres a Letho, ve hacia el marcador del mapa para acabar tu misión. Vuelve a la guarida del asesino y ten cuidado con las gárgolas y los golems, te pueden dar más de un quebradero de cabeza. Cuando encuentres a Serrit, habla con él y no olvides recoger sus armas. Regresa al campamento y acaba con la maldición.

LA BATALLA: Prepárate porque te transformarás varias veces. Primero serás un soldado Aedirniano. Concéntrate en el jefe de los kaedweni. Ataca y defiéndete. Después mutarás en un soldado kaedweni que vuelve con su comandante. Sobrevive al aluvión de flechas usando las barreras contra las incendiarias y avanza cuando los arqueros estén recargando. Dile a Vandergrift cómo está la situación. Volverás a transformarte, esta vez encarnarás a Seltkirk y tendrás que enfrentarte a unos cuantos enemigos: ataque y defensa. Cuando acabes con todos, volverás a la piel de Geralt. El cielo está lleno de las flechas incendiarias de Sabrina, además de piedras y más flechas. La señal Quen será tu gran aliada para frenar esos ataques. Cuando aparezca el Draug, rompe su escudo y protégete en los escombros para aumentar tu salud. Cuando lo venzas, volverás a transformarte, esta vez en un sacerdote kaedweni. Esquiva las bolas de fuego que te lanza la bruja y sal de la niebla.

LA BATALLA POR VERGEN: Cuando te haya avisado de que los conspiradores se reúnen al oeste, sal del burdel y sigue el marcador del mapa. Habla con Roche y dirígete al campamento. De camino te encontrarás con una emboscada. Deja que Roche sea el encargado de repartir mamporros mientras tú lanzas señales y mandobles con tu espada. En el campamento volverás a tener una pelea, sigue la misma táctica. Habla con Ves y te dirá lo que ha pasado. Te toca cazar a Henselt. Ve por el camino que cruza las montañas del sur. Convence a los troles que te encuentres por el camino para que luchen de tu lado. Dirígete a la sala donde derrotaste al necrófago y tendrás que enfrentarte a Dethmold, Pangrat y unos cuantos mercenarios. Céntrate en el primero hasta que le hagas huir y deja que Roche se encargue de Pangratt. Cuando este caiga, decide si le matas o no. Elijas lo que elijas, tendrás varios objetos como recompensa. Al salir, habla con Zoltan. Ve por las escaleras y cruza el puente. Roche se separará de ti y tendrás la opción de ayudar al elfo, pero tu misión no cambiará. Cuando llegues al cuartel de Philippa, mata al golem. La señal Igni será tu gran aliada. El Rey Henselt te recibirá de forma calurosa, lucha contra los guardias y contra los caballeros. Tu prioridad serán los portadores de los escudos. Cuando Roche aparezca, decide si le perdonas la vida a Henselt o no. Te aconsejamos que hagas lo primero.

III. TERCER ACTO (ROCHE)

EL REY DE REDANIA Y LA ESPADA: De camino a Loc Muinne, enfréntate a todos los monstruos que se crucen en tu camino. Roche estará a tu lado para ayudarte. Al llegar a la puerta de la ciudad, los soldados te dirán cómo encontrarte con el Rey. Aprovecha este momento para abastecerte de pociones y para hacerte con una de las mejores espadas de plata del juego: Zekkikanterment. Habla con el herrero para que te dé los planos y haz una misión secundaria para él y obtendrás otra espada. Mira en la cocina el tablón y acepta el contrato de las gárgolas. El herrero te dará más detalles. Te aconsejamos comprar el libro de runas en Lockhart, en la plaza, ya que ahí aparecen las soluciones a los puzles que te encontrarás. Vuelve a la puerta principal y ve al sur. Cuando acabes con las gárgolas que te tenderán una emboscada, entra en la sala y mira en el libro la solución. Abre el cofre y coge tu premio. Al volver a la puerta principal, ve por el camino del norte. De nuevo se repetirá el mismo esquema: emboscada (esta vez con un golem) y sala con puzle. Al acabar, repite lo mismo con el











ENLACE MUÑEQUERO: Al ligar su alma a la de sus muñecas, el Sadidas traspasa parte del daño recibido a sus muñecas.

VUDUL: Invoca un tótem y lo enlaza a un objetivo. Todo daño que reciba el tótem será aplicado a dicho objetivo.

CONOCIMIENTO SADIDAS: Este hechizo pasivo aumenta el mando del Sadida, permitiéndole invocar más muñecas al mismo tiempo.

ÁRBOL: El Sadida se transforma en árbol, perdiendo un 20% de su vida total pero volviéndose invulnerable durante 1 turno.

GUARDA PLANTAS: Cada vez que el Sadidas recibe daño, hay un % de posibilidades de que sus muñecas entren en el estado "reacción en cadena", que hace que durante un turno reciban un incremento de atributos y ataquen al que atacó al Sadidas en primer lugar.

REPARTIR LEÑA: Esta especialidad fuerza el estado "reacción en cadena" sobre una de sus plantas muñequeras.

NATURALEZA MUERTA: Al morir, el Sadidas tiene un posibilidad de reencarnarse con la forma de una súper muñeca Sadidas con un porcentaje de su vida total.

PANDAWA

Cuál es la afición favorita de los Pandawas? Levantar su jarrita hacia arriba y hacer saltar a sus enemigos por los aires (lo uno seguido de lo otro o las dos cosas a la vez, ¡depende del día!) Puesto que son luchadores expertos y manejan a la perfección el arte del puñetazo (en la cara), dominan también el manejo del hacha. Un detalle no tan conocido es su dominio de la lengua: tragar leche de bambú fermentada les da una elocuencia enorme. ¿Oradores excepcionales o simples charlatanes?

FICHA TÉCNICA

Nombre: Pandawa.
Apodo: Luchadores del Tonel, Guerreros de la Ebriedad.
Función en grupos: Causar daños y estados alterados gracias a la ingesta de leche de bambú fermentada.

RAMAS ELEMENTALES:

FUEGO: Esta rama causa daños de fuego y tiene efectos aumentados sobre aquellos bajo el efecto "achispado".

AGUA: Aquellos bajo el efecto "achispado" reciben daños aumentados de esta rama elemental. Además, si son lanzados a nuestro tonel directamente, su efecto es mayor.

TIERRA: Estos poderosos hechizos requieren que portemos con nosotros nuestro barril de leche de bambú.

ESPECIALIDADES PANDAWA:

KARCHAMRAK: Este hechizo permite al Pandawa levantar y transportar sobre su cabeza a un aliado o enemigo para después arrojarlo lejos, imponiéndole un penalizador a las resistencias durante un turno. También nos sirve para transportar nuestro tonel de leche fermentada.

CÓCTEL INCANDESCENTE: Aumenta de forma pasiva los daños de la rama elemental de fuego. Además, provoca el estado "incandescente" sobre aquellos enemigos alcanzados por uno de estos hechizos que previamente se encontrara bajo el efecto "achispado".

TONEL: El Pandawa invoca su tonel de leche. Si lo porta con él a final de turno, gana 5 niveles acumulativos del estado "ebrio".

MAESTRO DE LA EBRIEDAD: Especialidad con la que curamos un % de vida según nuestro nivel de "ebrio". También aumenta nuestra esquiva.

ÉTER: Este hechizo vuelve al objetivo etéreo, haciendo que no interrumpa la línea de visión y negando su habilidad para placar. Si es lanzado sobre el Pandawa, además, eliminará parte de su resaca en caso de tenerla.

TONEL SIN FONDO: Hechizo pasivo que suma capacidad a nuestro tonel, aumentando su duración y efectividad.











camino del oeste. Cuando concluyas la tercera sala, recoge tus preciados premios. Regresa con Bras que te pagará. Vuelve a tu misión principal. Roche te espera para hablar con el Rey. Tendrás que tomar una decisión: o tu amada o tu patria...

LUCHA POR TEMERIA: Sigue a los soldados por las alcantarillas. Prepárate para luchar continuamente. Toma pociones y calienta motores para usar la magia. Deja que Roche se encargue de los arqueros y céntrate en el resto de adversarios. La señal de Aard será muy útil para combatir las hordas. Cuando elimines la primera oleada, te plantarán cara los soldados con escudos. Cuando todos estén eliminados, Roche bajará. Tu siguiente rival será el aprendiz de Dethmold con su escolta. Primero céntrate en derrotar a estos últimos y luego dedícate al mago. Cuando active la señal Quen, olvídate de atacarle, ya que estará bien protegido. Cuando termines con él, coge la llave de la habitación de su maestro, y la espada sobre todo. Toma la decisión sobre el destino de Anais. Si la entregas, al salir de la fortaleza las tropas te atacarán, pero si la entregaste a Roche, te escoltarán. Sea cual sea tu decisión, dirígete al anfiteatro.

TRISS PRISIONERA: Si has elegido rescatar a tu amada, ve a la entrada del campamento y toma como rehén al embajador. Después de vencer a las tropas enemigas, coge el contenido de un cofre a la izquierda, es una espada poderosa. Elimina a los arqueros con ella. Prepárate como tú sabes para una dura pelea. Sumérgete en las aguas y quítate de en medio a los enemigos que te asalten. Escala el muro de la izquierda. Matsen y su escolta te estarán esperando. Elimina primero al mago, ya que sus ataques son bastante mortíferos. Deja a Matsen para el final, usando las señales de Ydren y Quen. Recoge los objetos de los cadáveres porque portan cosas interesantes. Una vez tengas las llaves, rescata a Triss, que se encuentra en la celda. Dirígete al anfiteatro de Loc Muinne para ver el desenlace.

IV. ACTO FINAL (ROCHE)

EL ANFITEATRO: Cuando llegues, equípate como ya es costumbre. Después de la discusión entre reyes, al ser acusada, Siles se vengará invocando al dragón. Corre hasta lo más alto de la torre, teniendo cuidado con los ataques del dragón. Después del discurso de Siles, decide si la liberas de su propio mecanismo de teletransporte para que te hable más de Jennifer o esperas a que la bruja lo destroce. Hagas lo que hagas, el dragón atravesará la pared dispuesto a darse un festín.

EL FUEGO DEL DRAGÓN: Como ya podías imaginarte, la lucha contra el dragón era inevitable. Usa continuamente la señal Quen. Si has bebido alguna poción que merme el daño del fuego, mejor que mejor. La estrategia defensiva será la más apropiada a seguir en este peligroso combate. Cuando el dragón haya echado su aliento de fuego, aprovecha para atacar. Una vez le hayas quitado la mitad de la energía, tendrás que hacer un QTE y subir al tejado. En esta segunda parte, el dragón te atacará desde más ángulos, así que acostúmbrate a rodar por el suelo para esquivarle. Sigue con la misma estrategia defensiva que en la primera parte. Cuando le hayas vencido, decide qué hacer con él. Podrás darle muerte o dejarle moribundo.

SÉ EL MEJOR

Estos son los mejores equipamientos del juego y en qué misiones se encuentran:
Armadura de Vran: Al completar la misión 'Río místico'.
Espada Zerrizanterment: Cómprale el diagrama a Bras en Loc Muinne.
Espada de acero Caerme: Conseguirás el diagrama al completar la misión 'Un manuscrito codificado'.
Artefacto del operario: Durante la misión 'Desde más allá de los tiempos'.
Addan Deith: Durante la misión 'El contrato de las gárgolas'.
Arpía Nilfgaardiana: Se encuentra en un cofre si decidiste salvar a Triss.

LETHO: Te reunirás con tu compañero, ya sea Triss o Roche, para acabar con los adversarios que saquean las ruinas. Puedes preguntarle a tu compañero la verdad sobre lo que ha pasado, y tomar entonces la decisión de si luchas o no. Si eliges la primera opción, prepárate para un combate contra Letho. Su estrategia es igual que la que ya vimos, pero esta vez tú eres más fuerte. Usando Ydren para atraparle y evitando acercarte cuando use Quen, no tendrás mucho problema. Así concluye esta historia si has elegido a Roche.

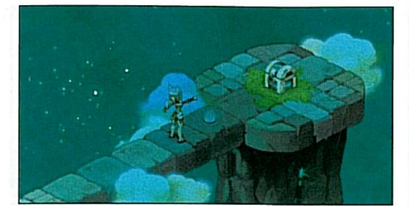
MISIONES SECUNDARIAS

Si quieres completar el juego al completo, te aconsejamos hacer todas las misiones secundarias que puedas. A continuación, te ofrecemos unas cuantas de cada acto y cómo llevarlas a cabo.

0. PRÓLOGO

EL CORAZÓN DE MELITELE: Esta misión se divide en dos partes: la primera tiene lugar durante el prólogo y la segunda, en la que la completas, en el primer acto. En el prólogo, durante la misión 'Por la voluntad del Rey', al salir de la tienda en la que empiezas, te encontrarás con un grupo que está hablando sobre una apuesta de que uno irá al asalto sin armadura pero con un amuleto que supuestamente le protegerá. Tendrás dos opciones: aceptar que el novato lleve sólo el amuleto o, por el contrario, decir que podría estar maldito y que mejor que se ponga su armadura. Al aceptar, pero después de haberle persuadido diciéndole que podría estar maldito, te debería de dar ya el amuleto, así que asegúrate de tenerlo antes de continuar, porque sino en el primer acto no podrás continuar con la misión, aunque la parte del prólogo quede como completada. Cuando logres salir de la prisión, te encontrarás con el novato. Te contará que la armadura le salvó la vida y te ofrecerá su ayuda distrayendo a los guardias. Pero si dejas que el novato vaya a la batalla sólo con el amuleto "mágico", este morirá y encontrarás su cuerpo en los muelles antes de que entres en el barco con Triss.

Al comenzar el primer acto, dirígete al poblado de Lobinden y habla con Anezka, la cual está en la casa de más al noreste del pueblo. Cuando le hables del amuleto, aparte de querer comprártelo, te dirá que necesita una serie de ingredientes para poder quitarle la maldición









TONEPORTACIÓN: Con este hechizo podemos teleportarnos hasta las inmediaciones de nuestro tonel. Además, nos proporciona algunos niveles de "ebrio".

TONEL AGRESIVO: Si el tonel recibe algún daño, redirige de vuelta un % de dicho daño, además de imponer el estado "achispado" al atacante.

HAPPY HOUR: El Pandawa ofrece una ronda de su barril a amigos y enemigos en un área. Los primeros ganan algunos niveles de "ebrio", los segundos, reciben lo mismo de "achispado".

INSTINTO LECHOSO: Posibilidad de esquivar los ataques de los enemigos "achispados". Si esto ocurre, es el barril el que recibe el golpe, perdiendo un litro en el proceso. El enemigo puede salir ardiendo en este caso.

SACRÓGRITO

Los discípulos de Sacrógrito no temen resultar heridos, más bien ¡todo lo contrario! Los Sacrógritos son ese tipo de guerrero berserker que obtiene su fuerza con los golpes que recibe... ¡Eso les galvaniza! Están allí donde se reparten golpes de verdad y la sangre corre a raudales. Por ello, es el compañero perfecto para tus largas tardes de peleas. El Sacrógrito es un aliado muy preciado en los combates, justo donde se dan bofetadas...

FICHA TÉCNICA

Nombre: Sacrógrito.
Apodo: Berserkers, Guerreros sin miedo.
Función en grupos: Pueden asumir tanto la función de tanque como la de primera línea de batalla repartiendo tortazos.

RAMAS ELEMENTALES:

FUEGO: Esta rama elemental puede resultar un tanto masoquista, pues daña a nuestro Sacrógrito además de a nuestros enemigos. Sin embargo, tiene su razón de ser.

AIRE: Utilizando nuestros tatuajes, esta rama se especializa en zarandear a nuestros enemigos e impedir que se alejen demasiado de nosotros.

TIERRA: Los hechizos de tierra activan el estado de "coagulación" que nos proporciona una armadura contra los daños temporal.

ESPECIALIDADES SACRÓGRITO:

ATRACCIÓN: Lanzamos nuestro tatuaje a nuestro rival para atraerlo frente a nosotros.

FURIARGA: Cuantas más heridas recibimos, más aumenta nuestra furiarga. Cuanto más aumenta nuestra furiarga, más daño hacemos, mejor placamos y se nos abre acceso a nuestros hechizos más devastadores.

TRANSPOSICIÓN: Cambiamos nuestro lugar con el de un amigo o enemigo.

PACTO DE SANGRE: Recibimos un bonificador al total de salud. En grupo, recibimos aún más salud por cada aliado presente, pero si uno de ellos muere, nuestra diosa nos castigará con una pérdida de vida.

SACRIFICIO: Lanzado sobre un aliado, cada vez que este vaya a recibir daño, nos transportaremos en su lugar nosotros, protegiéndole de esta manera.

MUERTE CERCANA: Cuanta menor sea nuestra salud, mayores daños causaremos.

TRANSFERENCIA DE VIDA: Perdemos un % de vida para transferir una parte a un aliado.

RECHAZO A LA MUERTE: Posibilidad de que el ataque que debiera matarlo sitúe al Sacrógrito en su lugar en el estado "Muerte Acechante", lo cual le otorga un último turno de actuar en el que es invulneable.

ARMADURA SANGUÍNEA: Aumenta nuestro nivel de "Coagulación" durante un turno según la cantidad de Furiarga en la que estemos. Además, nos da un bonificador de placaje.

SANGRE TATUADA: Aumenta de forma pasiva tanto las ganancias de "Coagulación" como nuestro nivel de placaje.

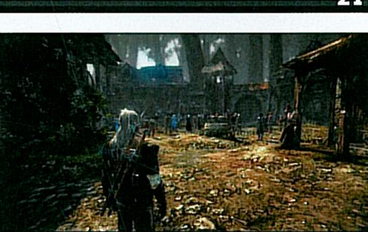












mediante un ritual. La lengua de trol la conseguirás durante la misión de 'El problema trol'. Podrás conseguirla de dos formas, matando directamente al trol o, si decides ayudarlo, ganándole una partida de póquer de dados a Sendler, cuando aparte de la cabeza necesaria para esa misión, también te dará la lengua. Los ojos de un arachas se consiguen hacia el final de primer acto, cuando luchas contra un arachas. Nada más matarlo, tendrás un diálogo. Elige esperar para poder conseguirlo. El feto de una endriaga lo podrás conseguir durante la misión 'El contrato de los endriagos', cuando tienes que romper los capullos. Esencia de muerte la puedes conseguir durante la misión 'En las garras de la locura', cuando luchas contra las apariciones en el hospital en ruinas. Estos enemigos sueltan el objeto cuando los matas. Cuando tengas todos los ingredientes, ve a entregárselos a Anezka y te dirá que te reúnas con ella en el lugar indicado a medianoche, pero tú ve antes puesto que si usas la meditación puede que no salga de casa. Una vez allí, tendrás que defenderla de varios enemigos mientras realiza el ritual. Vendrán tres al mismo tiempo y cuando matas a uno, otro nuevo ocupará el lugar. Continúa luchando hasta que te avisen de que ya se completó el ritual y, con ello, la misión. Como recompensa recibirás el amuleto pero sin la maldición.

I. PRIMER ACTO

EL CONTRATO DE LOS ENDRIAGOS: La encontrarás en el tablón de anuncios de Flotsam. Compra un libro 'Tres años entre endriagos' en la tienda de Einar Gausel, en la parte sur de Flotsam. El trabajo consiste en dirigirte a cada uno de los dos nidos y destruir los tres capullos en ambos para hacer salir a la respectiva reina y matarla, aparte de encargarte de los nekkers y endriagos menores que te encontrarás por la zona. Ten cuidado con la reina, ya que te quitará bastante salud con su ataque. Usa Yrden para paralizarla y asestarle varios golpes antes de que se pase el efecto. Cuando acabes, ve a recibir tu recompensa a Flotsam.

CARA DE PÓQUER: Flotsam. Dirígete a la posada y enfréntate a Casmir o a Bendeck en una partida de dados. Tanto si ganas como si no, habrás activado la misión. Tienes que ganarle una partida a ambos, a Casmir y a Black. Entonces ya podrás jugar contra el tercer contrincante, Sindram, que está ahí mismo junto a ellos dos. Con estos tres jugadores derrotados, ya podrás retar al siguiente jugador, Einar Gausel, aunque este ya no está en el sótano de la posada, sino en el distrito de artesanos de Flotsam (ya vendrá indicado en el mapa del juego, en la parte sur de Flotsam). Ahora podrás enfrentarte al mejor jugador de póker de dados: Sendler. Podrás encontrarle en su casa de Lobinden. Tras ganarle, habrás completado la misión.

> **PÓQUER DE DADOS**
>
> **Repóquer:** Cinco iguales.
> **Póquer:** Cuatro iguales.
> **Full:** Tres iguales más dos iguales.
> **Escalera grande:** Números seguidos del II al VI.
> **Escalera pequeña:** Números seguidos del I al V.
> **Trío:** Tres iguales.
> **Dobles parejas:** Dos iguales más dos iguales.
> **Pareja:** Dos iguales.

EL CONTRATO DE LOS NEKKERS: Activa esta misión en el tablón de anuncios de Flotsam. El objetivo es destruir todas las entradas a los túneles de los nekkers, pero antes necesitas conseguir las llamadas bombas Colmena, así que ve a la casa de Cedric en Lobinden y hazte con cuatro bombas. Ahora que ya las tienes en tu inventario, dirígete a cada uno de los nidos y coloca las bombas. Ten en cuenta que no podrás hacerlo en combate. En cuanto pongas una bomba, aléjate del sitio, ya que si explota cuando tú te encuentres cerca recibirás, obviamente, daño. La localización de los nidos estará marcada en el mapa. Cuando hayas destruido todos, tendrás que ir a recoger tu recompensa de Louis Merse en el segundo piso de la casa indicada.

EN LAS GARRAS DE LA LOCURA: Dirígete a las ruinas que hay al sur de Flotsam. Poco antes de llegar encontrarás a Rupert. La misión consiste en entrar en un hospital quemado, al sur de las ruinas. Nada más pasar por la primera puerta, tendrás la visión de un espectro. En cuanto tengas el control, ve a la sala hacia la que fue el fantasma y verás una trampilla de madera en el suelo. En esta sala, junto a la pared, verás un cofre, ábrelo y coge los documentos. En ese momento te atacarán dos apariciones a las tendrás que derrotar. Tras la pelea, sube por las escaleras ya desbloqueadas y avanza por las partes por las que no haya fuego hasta llegar a una sala en la que te encontrarás con más apariciones, así que mátalas y recoge también el contenido del cofre. Continúa por los pasillos hasta encontrarte con Gridley, el cual necesita tranquilizantes para calmarse. Ve hasta el fondo del pasillo y pasa por la puerta a la derecha de la pared de fuego. Las medicinas están sobre la mesa, aunque antes deberás derrotar a dos enemigos más. En cuanto tengas las medicinas, ve a dárselas a Gridley. Ve a la habitación indicada para hablar con el fantasma de Nilfgaardiano. Ve a hablar con Gridley dentro del hospital y automáticamente estaréis afuera junto con el otro, Rupert. Tendrás dos opciones. Una: engañar a Rupert y Gridley entregándolos al fantasma para que los mate y así conseguir el 'Diagrama: Espada de plata de brujo resistente' de sus cadáveres. Dos: engañar al fantasma dándole corazones de Nekkers, aunque se acabará dando cuenta y tendrás que luchar contra él. Respecto a Rupert y Gridley podrás dejarlos libres o entregárselos a Loredo.

EL OLOR A INCIENSO: Ve a los muelles de Flotsam y habla con Vencel Pugg. Te pedirá la fórmula del incienso tóxico, así que ve al punto ya indicado en el mapa del juego, en la parte noreste del interior de Flotsam y habla con el tendero Vilmos Bartok para comprarle la fórmula. Intimídale para conseguir la auténtica. Cuando la tengas, regresa a los muelles para darle la fórmula a Vencel Pugg. Este querrá comprobar su autenticidad en el laboratorio, así que ve a la marca que ya estará indicada en el mapa para reunirte allí con él. Si la fórmula es la verdadera, ya completarás la misión y recibirás tu recompensa, pero si le entregaste la fórmula falsa, tanto él como sus hombres te atacarán y tendrás que eliminarlos. Dado que te encontrarás sin tus espadas, coge la que está







FECA

Desde el principio de los tiempos, los Fecas son unos protectores natos. De *DOFUS* a *WAKFU*, los Fecas se mantienen fieles a lo que ya sabemos de ellos: no esperes que te entreguen los tesoros que defienden -a menos que pases por encima de su cadáver...-. Y tampoco intentes descargar tensiones con los jalatós del campo más cercano, porque aunque ya no sean pastores de padre a hijo, no tolerarán ningún comportamiento irrespetuoso hacia el mundo animal.

FICHA TÉCNICA
Nombre: Feca.
Apodo: Señor de las armaduras y los Glifos, Protectores.
Función en grupos: Mantener a salvo a sus compañeros a través de sus armaduras.

RAMAS ELEMENTALES:
AGUA: Esta rama está especializada en los daños a medio alcance, así como en colocar armaduras que aumentan los daños elementales o glifos que proporcionan bonificadores a la defensa elemental.

FUEGO: Más agresiva, esta rama proporciona escudos que entorpecen o dañan a su portador o glifos que causan daños de zona.

TIERRA: Las armaduras de tierra responden a los ataques de los enemigos, dependiendo de la situación, mientras que los glifos ayudan al lanzador y sus aliados de diferentes maneras.

ESPECIALIDADES FECA:
GLIFO O ARMADURA: Colocamos una armadura neutra sobre un aliado o enemigo o un glifo neutro en el suelo. Deben ser activados por un hechizo elemental.

REENVÍO DE HECHIZOS: Posibilidad del Feca de devolver un hechizo a su lanzador.

ARMADURA DE LA PAZ: Coloca una armadura sobre el Feca que absorbe parte de los daños de los ataques dirigidos contra él. Sin embargo, cuando se destruye la armadura, el Feca recibe todo el daño absorbido de golpe.



MAESTRO FECA: Aumenta el número de placas en armadura y glifos, además de nuestro mando.

TELEPORTACIÓN: Permite al Feca teleportarse hasta uno de sus glifos.

PROTECCIÓN DE PLACAS: Posibilidad de recuperar una placa tras ser golpeado.

DESGLIFACIÓN EXPLOSIVA: Permite al Feca eliminar uno de sus glifos, que explota por una cantidad de daño que depende de las placas restantes.

ACORAZADO: Aumenta de forma pasiva las resistencias elementales del Feca.

PACIFICACIÓN: Invierte los atributos de resistencias y ataques, además de aumentar aún más las resistencias.

AURA DE INTIMIDACIÓN: Los enemigos en cuerpo a cuerpo con el Feca ven sus resistencias elementales reducidas.

SRAM

Pero, ¿qué se esconde tras la misteriosa máscara de los Srams? Nadie sabe exactamente qué les sucedió a los Srams durante los 1.000 años que transcurrieron entre la Edad de los Dofus y la Era del Wakfu, pero una cosa es segura: ¡Se han vuelto aún más ladinos!

No resulta extraño ver a los Srams asociados a las peores facciones de este mundo. Pero tampoco vamos a culparlos de ello, solo han mantenido lo que podíamos considerar como un mal necesario en el Mundo de los Doce.

FICHA TÉCNICA
Nombre: Sram.
Apodo: Sombra, Asesino Invisible.
Función en grupos: Guerrero silencioso que ataca por la espalda valiéndose de subterfugios.





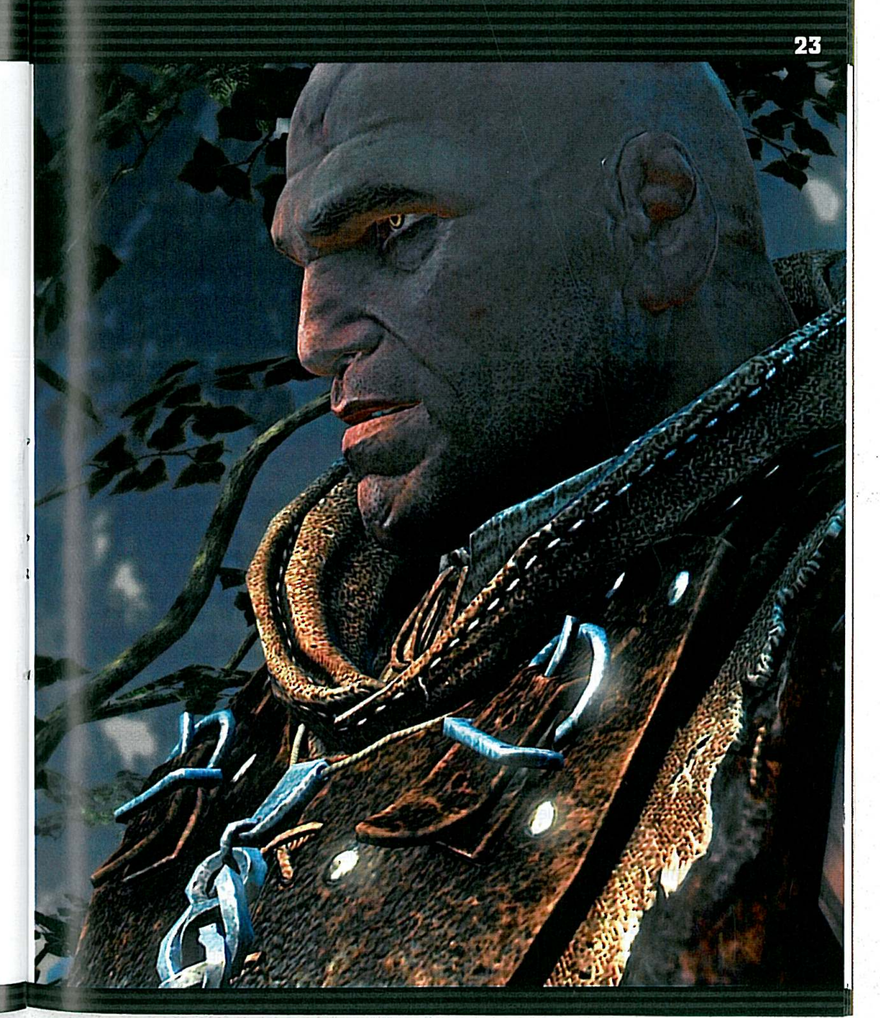


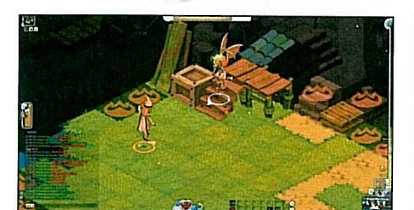
fuera. No te olvides de recoger las tuyas al acabar la pelea.

MALENA: Al acercarte a la parte noreste de Lobinden, te encontrarás con unos guardias junto a una elfa llamada Malena. Métete en la discusión para averiguar que está pasando y acepta explorar la cueva. Dicha cueva ya estará marcada en el mapa a las afueras de Flotsam por la parte noroeste. Ten cuidado, la cueva está llena de Nekkers y aunque no son muy fuertes, al atacarte en grupo se puede complicar bastante la cosa. Pues bien, aparte de los enemigos, en el pasaje de la parte este de la cueva, verás dos cadáveres con flechas tirados en el suelo, así que examínalos y después da la vuelta para salir de la cueva y hablar con Malena y los guardias, momento en el que tendrás dos opciones: O acusar a Malena de ser una traidora y decir "Les dispararon" y completar así mismo la misión. O ponerte del lado de la elfa y decir "Los monstruos los mataron". Si decides ponerte del lado de la elfa, te pedirá que te reúnas con ella junto a la cascada cerca de las ruinas, ya indicado en el mapa del juego al sur de Flotsam. Cuando llegues, te darás cuenta de que te engañó porque será una emboscada y los Scoia'tael te atacarán. Son unos enemigos muy rápidos y tú también deberás serlo, así que no te emociones golpeando a uno, en lugar de eso, golpea y escapa, golpea y escapa, poco a poco y sin parar quieto en un mismo sitio mucho tiempo. Tras la pelea, dirígete al punto al sur de Folstam. Al hablar con ella, que estará escondida, tendrás varias opciones: O matarla diciendo "No mereces...", o entregársela a Loredo, o dejarla ir. En cualquier caso, tras este encuentro, ya habrás completado la misión.

RESACA: En una habitación de Flotsam habla con Ves y desafíala al minijuego de los cuchillos. Dispara por orden a: Remo a la izquierda, jamón colgado en el techo, mapa a la derecha. Aparecerá Roche y tendrás que decirle que deje a esas personas, utilizando la opción de persuasión. Ves te invitará a tomar un trago, acepta y tendrás otro minijuego: el del pulso. Tendrás que hacerlo contra dos contrincantes. Te despertarás sin ropa en el puerto y con un tatuaje en el cuello. Tendrás que averiguar que pasó, te aconsejamos la intimidación. Ve a la taberna, baja a la parte inferior y entra en la zona de las señoritas alegres. En una de las habitaciones encontrarás a Madame Margot. Pregúntale lo que pasó la noche anterior. Para que te lo diga, tendrás que sobornarla, dándole el máximo de cantidad que aparezca en las opciones. Habla con Ves, así que sal del burdel. Te espera en el mismo edificio en el que empezaste la misión. Hablando con Ves ya completarás la misión, pero aún quedan dos asuntos por resolver: Ve a la zona donde lanzaste los cuchillos para recoger tus pertenencias del cofre. Si quieres quitarte el tatuaje, habla con Triss que te pedirá ciertos ingredientes.

RÍO MÍSTICO: Ve hasta el lugar en donde luchaste contra el Kayran. Si te fijas en el mapa del juego, en la parte noroeste de esa zona verás un barco, así que dirígete hacia allí y dentro de los restos de ese barco, examina el esqueleto para recoger la 'Llave del capitán del Petra Sillie' y activar así la misión. Dentro de ese mismo barco, al otro lado de donde está el esqueleto, hay un













RAMAS ELEMENTALES:

AGUA: Estos hechizos se ven potenciados si se lanzan desde un lado o desde la espalda del enemigo, robando diferentes atributos.

FUEGO: Los hechizos de fuego producen el estado "hemorragia", que generan daño adicional proporcional al nivel de dicho estado. Puede ser liberado para producir enormes daños con "Ejecución".

AIRE: La rama de aire permite al Sram permanecer invisible mientras ataca por la espalda.

ESPECIALIDADES SRAM:

INVISIBILIDAD: Vuelve invisible al Sram, que permanece en este estado mientras no reciba ni cause daños -a menos que use la rama elemental de aire-.

NACIDO PARA SER SRAM: Aumenta la mecánica, la esquiva y la percepción del Sram.

SOMBRA TRAMPA: Coloca una trampa invisible en el suelo. Si el Sram está sobre ella, aumenta su percepción. Si es un enemigo, le causa daños.

REFLEJO SRAM: Al ser golpeado en cuerpo a cuerpo, existe la posibilidad de saltar una casilla hacia atrás y ganar un punto de movimiento.

GALOPADA: Aumenta sus puntos de movimiento durante una ronda. Si además es invisible, aumenta su "manto de sombras".

MAESTRO DESTRIPADOR: Aumenta el daño producido al atacar por la espalda.

DOBLE: El Sram invoca a un doble suyo controlable. Sin embargo, éste explota al ser golpeado.

MIRA ALLÍ: Posibilidad de girar a un enemigo al golpearle.

DISTRACCIÓN: El Sram lanza una piedra al enemigo, que se gira distraído. Además, transfiere los niveles de "destripador" a "hemorragia".

MAESTRO DE LAS SOMBRAS: El Sram tiene una posibilidad de permanecer invisible, pero debe atacar de lado o por la espalda.

ZURCARÁK

Los dados del universo rodarán eternamente! En la mesa del blackjack celeste se juega el destino de los discípulos de Zurcarák. Arriesgadores, intrépidos, aventureros y temerarios, este es el retrato perfecto de los seguidores del dios con cabeza de miaumiau.

Los Zurcaráks son unos adictos del azar. En combate es difícil decir con seguridad si un Zurcarák te va dejar con la boca abierta, o si no podrás cerrarla de la risa... Estos coleccionan las cartas de juego porque las han convertido en temibles armas de guerra, abandonando la espada del pasado.

Así que estás avisado: no te confíes si un Zurcarák te propone echarte las cartas, porque puede que te adivine el futuro en los naipes, ¡o puede que tu futuro sea acabar con ellos en la cabeza!

FICHA TÉCNICA

Nombre: Zurcarák.

Apodo: Guerreros del Azar, Tahur.

Función en grupos: Tan pronto hacen daño como ayudan a sus compañeros o se dedican a entorpecer a los enemigos.

RAMAS ELEMENTALES:

AGUA: La rama elemental del agua se concentra en el uso de las pulgas de estos Zurcarák, que roban vida para llevar acabo la sanación de su amo.

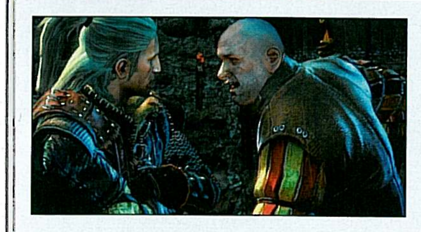
FUEGO: La rama de fuego hace uso de los dados de la suerte del Zurcarák. En el caso de que le favorezca, aumentarán sus posibilidades de causar daño crítico.

TIERRA: La rama elemental de la tierra se centra en el uso del Tarot, siendo capaz de crear combinaciones increíbles cuando la suerte le sonríe.

ESPECIALIDADES ZURCARÁK:

DOBLE O NADA: Posibilidad de dobles daños o ninguno. Lanzable hasta 3 veces por turno.













cofre que se abre con la llave que acabas de conseguir, así que hazlo para coger todos los objetos de dentro. Ahora regresa a Flotsam y entra en al casa de Louis Merse. Sube al segundo piso. En el escritorio de Louis verás dos cofres, pues examina el de la izquierda y aunque no podrás abrirlo, recibirás una actualización de la misión indicándote que metas el informe en ese buzón. Aún tienes que encontrar un segundo barco naufragado. Pero para ello tendrás que esperar a llegar al segundo acto. Si fuiste por el lado de Roche y cogiste las pertenencias de Loredo, verás como en el primer acto ya te pone esta misión como completada, pero podrás ir igual. La localización del segundo barco es la misma sin importar si vas de la parte de Roche o de Iorveth, la diferencia es que con uno tendrás que avanzar más en la historia para poder llegar. Si vas por el lado de Roche, tendrás que esperar a estar en la misión 'El ataque a Vergen'. Durante esa misión ya te encontrarás obligatoriamente con el barco, que está justo al lado de la mujer del trol, así que ve a abrir el cofre que te encontrarás entre sus restos. Si vas por el lado de Iorveth, desde Vergen, sigue el mapa y llegarás a él. Esta misión todavía se alarga hasta el tercer acto. Cuando estés en Loc Muinne, baja a las alcantarillas y abre el cofre que encontrarás en una esquina. Contiene: Diagrama: armadura de vran, Espada de acero Deireadh, Armadura de Ysgith, Cuero tachonado, Tela, Bramante y Runa de fuego. Ahora ve a ver a Bran para que te haga la mejor armadura del juego, la 'Armadura de Vran', que es la de Ysgith pero mejorada con todos los ingredientes que acabas de coger del cofre. Tendrás que poner 2.000 orens.

II. SEGUNDO ACTO (ROCHE)

EL CONTRATO DE LOS DEMONIOS PODRIDOS: Ve a la posada del campamento kaedwen, en la parte noreste, y lee el tablón de anuncios. Lo primero que tienes que hacer es conseguir el libro 'Los desastres de la guerra: demonios podridos' comprándoselo a Sambor por donde la zona de las prostitutas. Al leerlo, se actualizará la misión informándote de que tienes que quemar los cadáveres de la zona. Hay nueve cadáveres en total. Para quemar un cadáver tan solo tendrás que acercarte a él y examinarlo. En cuanto quemes el último de los cadáveres, ya podrás ir a hablar con Próximo en el lugar indicado en el mapa del juego dentro del campamento.

LAS HERMANITAS: En la parte baja del campamento kaedwen, acércate a la zona suroeste y verás que varios soldados están discutiendo con otro. Ve a hablar con ese soldado para que te cuente lo que pasa. Tras la conversación, en el mapa verás dos marcas. Ve primero a la que está más cerca, al sureste cerca del río. Habla con la prostituta Liva para preguntarle sobre la casa en lo alto del precipicio. Dirígete hacia las tres marcas del mapa al suroeste, y en la del centro verás una cabaña. Lo que buscas está fuera. Verás un grupo de barriles, utiliza Aard en ellos para quitarlos de en medio y baja por la trampilla. Verás tres velas sobre unos tótems y tendrás que encenderlas. Dejando los barriles a tu espalda, enciende primero la de la izquierda, luego la de la derecha y, por último, la de enfrente. Si lo haces mal, aparecerá un guardia fantasma al que tendrás que enfrentarte, pero si lo haces en el orden correcto, se moverá un trozo de pared desvelando así una sala secreta. Dentro encontrarás las 'Notas de Malget' sobre la mesa. En este momento se habrá actualizado esta misión y recibido otra nueva: 'El caso de un hechicero'. De las dos marcas que quedan en el mapa, ve a la de más al sur y, metiéndote entre las rocas, llegarás a una zona con cuatro lápidas, examínalas. Ve hasta la marca que está en la playa y espera allí hasta las 23:00h. Verás aparecer el fantasma de una mujer, así que habla con ella y te contará que Marvick fue quien la mató. Te aconsejamos dos formas de solucionarlo. Una: Decirle que necesitas confirmar todo. Ve a hablar con Marvick y acúsalo de haberla matado; Marvick se irá corriendo y, si regresas a la playa de noche, verás su cadáver y al fantasma riéndose de ti. En ese momento aparecerá un espíritu maligno. Al matarlo, la misión quedará como fallida, pero a cambio conseguirás el 'Diagrama: Sihill de Mahakam', una nueva espada. Dos: Decirle al fantasma que necesitas confirmarlo. Entonces, cuando hables con Marvick dile que necesitas su ayuda para expulsar a los espectros. Tras esto, vuelve al mismo lugar del fantasma y a la misma hora, las 23:00h. Puedes preguntarle que pasó pero, de momento no insistas más, dile que le crees. Ahora derrota a los tres fantasmas y tras el combate ya te contará toda la verdad. Habrás completado la misión y recibido 300 puntos de experiencia.

CONTRA LOS FRANJAS AZULES: Ve al Campamento de Roche, que es el pequeño campamento dibujado en azul en el mapa al suroeste del campamento kaedwen. Acércate al grupo de soldados que están peleando y acepta el reto. Tendrás que derrotarlos en un combate mediante Quick Time Events. El primero al que te enfrentarás será Fenn, el segundo Silas y el último será el propio Roche. Derrotándole ya habrás completado la misión y también habrás activado otra, 'Una cuenta que ajustar'.

UNA CUENTA QUE AJUSTAR: Al completar la misión 'Mano a mano: Vergen', habiendo derrotado a los tres rivales, aparecerá automáticamente un noble llamado Silgrat, el cual te desafiará a otro combate más, así que acepta y derrótalo. Tras esto, la misión quedará abierta y tendrás que esperar a avanzar más en la historia, en concreto te lo encontrarás en el tercer acto, cuando llegues a Loc Muinne. Gánale y habrás completado la misión.

III. TERCER ACTO (ROCHE)

CARA DE PÓQUER: Loc Muinne. Habla con Lockhart en Loc Muinne y rétale a una partida de dados. Te dirá que no se enfrentará a ti hasta que hayas derrotado al resto. Los cuatro adversarios a los que tienes que derrotar ya estarán todos juntos en la misma habitación, marcada en el mapa del juego, así que ve hasta allí, rétalos uno por uno y gánalos. Ahora ya podrás retar a Lockhart. Cuando le ganes, habrás completado la misión y podrás elegir la recompensa que prefieres.

PULSO PROFESIONAL: Loc Muinne. Tienes que hablar con Numa el poderoso en Loc Muinne y retarle a un pulso. La primera vez será imposible que le ganes, así que podrás







TAROT DE ZURCARÁK: Al principio del turno, el Zurcarák saca una carta de su Tarot, que puede aplicar efectos de tres tipos: positivos, neutros o negativos. Aumentar su nivel reduce las posibilidades de sacar uno negativo.

SALTO DEL FELINO: Esta especialidad teleporta al lanzador a la casilla de destino y aumenta sus daños.

DADO DE ZURCARÁK: Al principio del turno se lanza un dado. De 1 a 3, se pierden niveles de "en racha". De 4 a 6, se ganan niveles de "en racha".

MIAUMIAU NEGRO: El lanzador invoca un Miaumiau negro que ataca tanto a amigos como a enemigos.

PRECISIÓN DEL ZURCARÁK: Esta especialidad da la posibilidad de realizar un golpe localizado, aumentando los daños entre el 30% y el 500%.

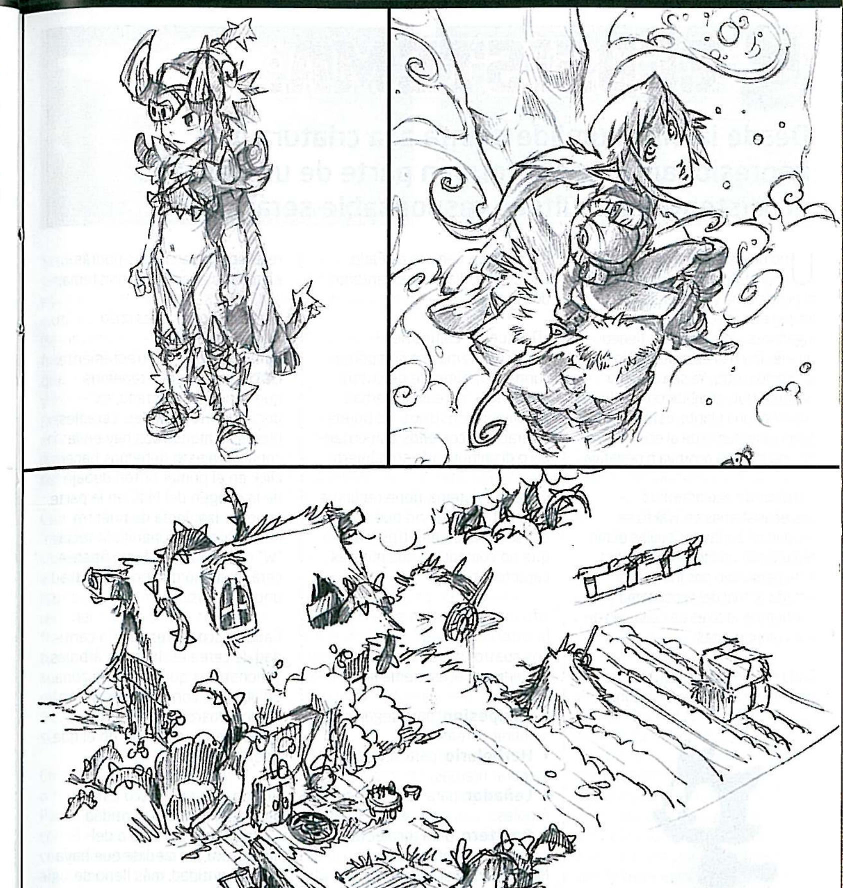
RE-TIRADA: Esta especialidad de los Zurcarák saca una nueva carta del Tarot o lanza un dado de nuevo.

PULGUERÍA: Las pulgas están mejor entrenadas, ahora roban más vida e incluso pueden aparecer con hechizos de tierra y fuego.

TORRE PARA GATOS: Con esta especialidad el lanzador tiene una posibilidad entre dos de esquivar el daño y curarse o de recibir doble daño.

ZARPAS QUIETAS: Se pone a la defensiva, con una posibilidad de empujar al enemigo y girarse hacia él cada vez que alguien entra en contacto.

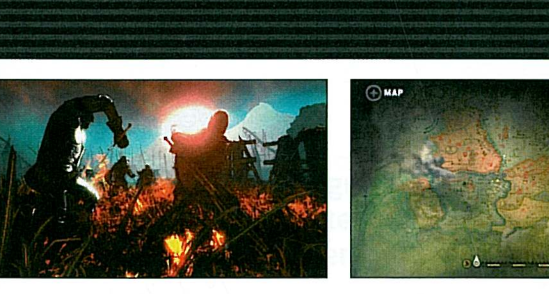












decirle que hizo trampas, momento en el que podrás: O decirle que te alegre el día y empezar un combate mediante Quick Time Events, tras lo cual aceptará un pulso sin trampas; o utilizar la opción de intimidación para asustarle y que acepte un pulso sin trampas; o decirle "he perdido" y averiguar el origen de su sospechosa fuerza. Ahora habla con su aprendiz que está justo al lado y cómprale los esteroides anabólicos, bébelos y vuelve a retar a Numa a un pulso... ahora la cosa estará igualada. Elijas la opción que elijas, será un pulso normal y le podrás ganar fácilmente, completando así la misión.

UN MANUSCRITO CODIFICADO: Se activa al conseguir el 'Manuscrito antiguo' abriendo uno de los cofres durante la misión 'El contrato de las gárgolas'. Pues bien, una vez que tengas ese manuscrito, ve a enseñárselo a Bras y este te pedirá una serie de ingredientes para poder romper el hechizo del pergamino: las feromonas de una reina endriaga y la sangre de un guerrero nekker. Tendrías que haberlos conservado del segundo acto sin haberlos vendido o utilizado en alquimia. El cerebro de un bullvore lo encontrarás en las alcantarillas de Loc Muinne. El huevo de arpía (o lengua de un demonio podrido) lo encontrarás al principio del acto. Los demonios podridos están en las alcantarillas de Loc Muinne. Cuando los tengas todos, ve a entregárselos para completar la misión. Conseguirás el 'Diagrama: Espada de acero Caerme'.

II. SEGUNDO ACTO (IORVETH)

EH, ALGUIEN TRABAJA EN LAS MINAS: Se activará durante la misión 'Vida bajo tierra', cuando hables con Cecil Burdon antes de entrar en las minas. Primero ve en la primera bifurcación a la derecha, elimina al grupo de demonios podridos y se actualizará la misión mandándote destruir las grietas con colmenas. Tras esto, examina el cadáver del fondo para conseguir la 'Llave de pozo superior', entre otras cosas, que abre la puerta del camino de la izquierda. Por el nuevo camino, avanza y encontrarás el segundo cadáver con la 'Llave de pozo medio'. Con esta llave en tu poder, ve hasta el final del túnel en donde estará el cadáver con la 'Llave de pozo inferior'. Ahora que ya tienes esas tres llaves, aún queda una cuarta, que está en la habitación más al sur del mapa, se trata de la 'Llave de almacén'. El almacén que se abre con esa llave está casi al principio, en la primera bifurcación al frente. Al abrir el cofre de ese almacén, te encontrarás con la 'Espada resistente de Dol Blathanna' y con unas cuantas combas 'Colmena'. Ahora que ya tienes las bombas colmena, tendrás que destruir una serie de grietas acercándote a ellas y seleccionando "echar abajo el túnel". Cuando tengas todas las grietas destrozadas, tan solo tendrás que salir de las minas y hablar con Cecil Burdon para completar la misión.

CON EL CORAZÓN TRÉMULO: Habla con Eleyas, que está frente a la entrada de la posada. Antes de nada, ve a comprarle un 'Equipo quirúrgico' a Felicia Cori en la parte norte del mercado junto a la salida del oeste. Primero sal de Vergen por la parte oeste y dirígete a la marca del mapa que está cerca. Espera un rato por la zona y la misión se actualizará. Tendrás que ir a las catacumbas, así que regresa a Vergen y sal por la parte noroeste, por donde está la marca. Sigue a partir de ahí hacia las catacumbas más al norte (cruzando el lago por su parte menos profunda). Avanza hasta la sala indicada rompiendo las paredes con Aard. Cuando llegues, tendrás que destapar y examinar uno de los cadáveres (examinando una por una todas las partes del cuerpo). Conseguirás un 'Libro de poesía' y un trozo de cristal que podrás sacarle con el equipo quirúrgico. Regresa a Vergen y habla con Jaskier en la posada. Cuando se te presente la opción, dile que encontraste algunos de sus garabatos (el libro de poesía). Tras esto tendrás que ir a medianoche al pueblo quemado para reunirte con él y hacer salir al súcubo de su guarida. Tendrás que cantar una canción como Jaskier, eligiendo las siguientes opciones: Si nuestros cuerpos, Mi corazón pediría, Cuando. Tras esto harás aparecer al súcubo. En cuanto puedas manejar a Jaskier, tendrás dos opciones: volver atrás para hablar con el brujo o entrar en la guarida del súcubo. Después de hablar con el súcubo, créela y habla con Eleyas. Acúsalo de ser el culpable y en este momento tendrás dos opciones: o acusarlo frente a Iorveth (necesitarás haber extraído el cristal con el equipo quirúrgico) o regresar junto al súcubo y matarla, sin olvidarte de registrar su cuerpo. Dependiendo del lado del que te pongas, recibirás una recompensa u otra.

LA PESADILLA DE BALTIMORE: Cuando completes la misión 'Cazando magia', utiliza el proyector en la guarida de las arpías para examinar el cristal plateado y ver el Sueño de Baltimore, activando así esta misión. Regresa a Vergen y acércate a la casa que está al lado de la de Cecil. Tendrás que hablar con el enano Thorak, que estará en la parte alta junto con otros herreros más. Entra en el taller de Baltimore. Al fondo a la izquierda verás una pared de ladrillos, lánzale Aard para destrozarla y pasar. Al otro lado hay un cofre que contiene la 'Llave de Baltimore' y las 'Notas de Baltimore'. Sal de la casa. Te hablará automáticamente Thorak. Sal de Vergen y dirígete a la cantera, al suroeste de Vergen. Una vez allí, entra en la pequeña casa y verás como se actualiza la misión diciéndote que sigas las indicaciones de Ingrand (tendrás que ponerte sobre la piedra al borde del precipicio enfrente de la casa). Ahora baja hasta la parte de abajo de la cantera y ve hacia la puerta de la guarida de las arpías, pero en lugar de entrar, sube por la rampa de la izquierda. Abre el cofre que verás en la cima. Obtendrás la 'Llave rúnica'. Sal de la cantera y dirígete hacia el barco naufragado de la parte suroeste del mapa. Justo enfrente del barco verás unos arbustos entre dos rocas. Tras ellos hay una puerta que apenas se ve y que se abre con la llave que conseguiste antes. Te aparecerán al entrar o después de coger las cosas del cofre y las notas. Es tu decisión si les matas o les vendes las notas. En el caso de que les mates, coge la llave del cadáver de Thorak. No te olvides de la 'Gorra de castor' dentro del cofre. Si negocias con ellos de una forma o de otra, habrás concluido la misión, pero si decides luchar, tendrás que regresar a Vergen e informar a Cecil de lo sucedido.



ECOSISTEMA:

Desde la más humilde planta a la criatura más impresionante, todos forman parte de un delicado ecosistema cuyo último responsable serás... tú.

Uno de los aspectos más importantes de *WAKFU* es el ecosistema y la interacción de los jugadores con él. Todos los jugadores, sin excepción, tienen un efecto en el ecosistema de un modo u otro. Ya sea al matar un monstruo, sembrar un árbol o cosechar una planta, estás afectando directamente al ecosistema de una manera positiva o negativa.

División de ecosistemas

Los ecosistemas en Wakfu se dividen en zonas, las cuales están regidas por un Miembro del Clan. Este personaje nos indicará el estado actual del ecosistema y las cantidades ideales de cada uno de sus componentes.

Cada nación cuenta con un número de ecosistemas o zonas, por ejemplo, Campos de Farle, Duna Cana, Vía Escara, Pantanos de Cania, etc.



¿De qué se componen?

Los ecosistemas se componen fundamentalmente de cuatro elementos: cereales, hierbas, árboles y monstruos. Se puede interactuar con ellos aumentando o disminuyendo su número.

Cada ecosistema tiene recursos y monstruos que no pueden ser sembrados en otros lados que no compartan sus mismas características.

Oficios necesarios para la interacción

Los cuatro oficios vitales para influir en el ecosistema son:

- **Campesino**, para segar y sembrar cereales.
- **Herbolario**, para segar y sembrar hierbas.
- **Leñador**, para talar y sembrar árboles.
- **Peletero**, para recolectar semillas de monstruos.

Mientras mayor nivel tengas en estos oficios, más tipos de recursos y monstruos podrás eliminar o añadir al ecosistema.

Cómo conocer el estado del ecosistema

Para interactuar correctamente con el ecosistema, tenemos que conocer su estado, es decir, cuántos árboles, cereales, hierbas y monstruos hay en la zona. Para esto debemos hacer click en el primer botón debajo de la imagen del MdC en la parte superior izquierda de nuestra pantalla, o presionando la tecla "W" de nuestro teclado. Aparecerá un menú que nos muestra unos frascos.

Cada frasco representa la cantidad de cereales, hierbas, árboles y monstruos que hay en la zona. En algunas zonas se mostrarán menos frascos que en otras, dependiendo del lugar en el que te encuentres.

Al lado de cada frasco está la barra que indica la cantidad existente del recurso o del monstruo, y, a medida que haya mayor cantidad, más lleno de líquido estará el frasco.





Si un recurso (o monstruo) está siendo "controlado" por el MdC, es decir, si el MdC desea que exista una determinada cantidad de un recurso en la zona, el frasco tendrá dos rayas naranjas que indicarán la cantidad mínima y máxima de recursos que permite que existan. También, en este caso, se mostrará ese límite en números por debajo del frasco.

Cuando un frasco no tiene "medidor" (es decir, no está controlado por el MdC), su líquido es color azul, sin importar si hay mucha o poca cantidad del recurso. Sin embargo, cuando un frasco sí tiene medidor y la cantidad del recurso es la aceptada, su color será naranja, mientras que si la cantidad rebasa o no alcanza los números permitidos, su color será azul.

Cómo interactuar positiva o negativamente

Para interactuar positivamente con el ecosistema se debe conocer primero su estado. Si algún monstruo o recurso no está entre los límites permitidos por el MdC, se pueden hacer dos cosas: balancear o seguir desbalanceando el recurso.

Si se desea balancear un recurso que está escaseando (hay pocos), debe sembrarse. Por ejemplo, si los frascos dicen que hay pocos tofus, deben conseguirse semillas y sembrarlas. Caso contrario; si hay mucha cantidad de un recurso, se debe segar o matar. Por ejemplo, en caso de que haya exceso de trigo, debe segarse hasta regresar al nivel establecido.

Para desbalancear el ecosistema simplemente se debe seguir en la dirección que llevan los frascos. Si hay escasez de un recurso, se debe seguir exterminando. Si hay exceso, debe seguirse sembrando.

Beneficios por interactuar con el ecosistema

Cada MdC ofrece bonos cuando su zona está equilibrada. En las zonas donde hay más de un recurso o monstruo controlado, hay dos tipos de bono: si todos los frascos están equilibrados se da el bono máximo, mientras que si falta alguno de ellos, se da un bono menor.

Para ver los bonos posibles que dan los MdCs, presionad el botón N de su teclado y abrid la tercera pestaña del menú emergente.

También es posible ganar 3 Puntos de Ciudadanía (PdC) si la ley "Devoción" está activada y se trata de balancear el ecosistema. En cambio, si se trata de desbalancear el ecosistema, se pierden 3 PdC. Ojo, si el recurso o monstruo en cuestión está balanceado, sembrar o destruir no te otorgará ningún PdC.

Interactuar con el ecosistema es la única forma de aumentar tu nivel de Wakfu o Stasis. Si deseas ganar Wakfu, debes plantar monstruos o recursos y de ti dependerá si lo haces en una zona donde sea beneficioso o perjudicial. Inversamente, para ganar Stasis debes destruir, y será tu decisión hacerlo en donde haya exceso, normalidad o escasez.





Además, la llave sirve para abrir un cofre dentro de la casa de Thorak (la que está por la zona donde hablaste con él al inicio). Cecil te dará también la espada de acero 'Gwyhyr'.

SOSPECHOSO: Thorak. Durante la misión 'Sangre real', antes de empezar con la de 'Las paredes oyen', tienes que hablar con el grupo de enanos que están ahí mismo. Sal del edificio y ve junto a Thorak para hablar con él sobre el cáliz. Ahora también llegamos a un punto en el que la misión puede quedar otra vez abierta. Haz ahora 'La Pesadilla de Baltimore'. Registra el cadáver al matarlo y coge la llave. Regresa a Vergen y entra en la casa de Thorak. Desde la entrada gira a la derecha y verás un cofre pequeño, pues ábrelo para encontrar dentro el 'Recibo de Olcan', entre otras cosas, como el diagrama de la espada resistente meteórica y bastantes orens.

III. TERCER ACTO (IORVETH)

CARA DE PÓQUER: Loc Muinne. Habla con Lockhart en Loc Muinne y rétale a una partida de dados. Te dirá que no se enfrentará a ti hasta que hayas derrotado al resto. Los cuatro adversarios a los que tienes que derrotar ya estarán todos juntos en la misma habitación, marcada en el mapa del juego, así que ve hasta allí, rétalos uno por uno y gánalos. Ahora ya podrás retar a Lockhart. Cuando le ganes, habrás completado la misión y podrás elegir la recompensa que prefieras.

PULSO PROFESIONAL: Loc Muinne. Tienes que hablar con Numa el poderoso en Loc Muinne y retarle a un pulso. La primera vez será imposible que le ganes, así que podrás decirle que hizo trampas, momento en el que podrás. Uno: Decirle que te alegre el día y empezar un combate mediante QTE, tras lo cual aceptará un pulso sin trampas. Dos: Utilizar la opción de intimidación para asustarle y que acepte un pulso sin trampas. Tres: Decirle "he perdido" y averiguar el origen de su sospechosa fuerza. Ahora habla con su aprendiz que está justo al lado y cómprale los esteroides anabólicos, bébelos y vuelve a retar a Numa a un pulso... Ahora la cosa estará igualada. Elijas la opción que elijas, será un pulso normal y le podrás ganar fácilmente, completando así la misión.

UN MANUSCRITO CODIFICADO: Se activa al conseguir el 'Manuscrito antiguo' abriendo uno de los cofres durante la misión 'El contrato de las gárgolas'. Pues bien, una vez que tengas ese manuscrito, ve a enseñárselo a Bras, y este te pedirá una serie de ingredientes para poder romper el hechizo del pergamino: las feromonas de una reina endriaga y la sangre de un guerrero nekker. Tendrías que haberlos conservado del segundo acto sin haberlos vendido o utilizado en alquimia. El cerebro de un bullvore lo encontrarás en las alcantarillas de Loc Muinne. El huevo de arpía (o lengua de un demonio podrido) lo encontrarás al principio del acto. Los demonios podridos están en las alcantarillas de Loc Muinne. Cuando los tengas todos, ve a entregarlos para completar la misión. Conseguirás el 'Diagrama: Espada de acero Caerme'.

CONSEJOS:

En esta última sección de la guía encontrarás una serie de consejos que esperamos te sean de utilidad en tu aventura por las tierras de Temeria.

LA SALVACIÓN

Aunque resulte obvio, es importantísimo grabar constantemente la partida. No solo porque te evitará alguna desagradable sorpresa si un enemigo te apuñala por la espalda, sino también porque, dada la naturaleza de la aventura, donde las ramificaciones en la historia son constantes, el salvar la partida con asiduidad te permitirá volver al punto anterior a la toma de una decisión importante.

Además, así tendrás la opción, si te interesa, de jugar la otra parte de la historia sin tener que empezar la aventura desde el principio.

FÓRMULAS

Son una de las partes importantes en nuestra aventura. Se usan para crear pociones, bombas o ungüentos con los que mejorar nuestras armas. Con ellas podremos tomar ventaja tanto en los combates cómo en diversas zonas de nuestra andadura. Aunque la lista es casi interminable, aquí os presentamos algunas de las que utilizaremos más veces durante la aventura.

GRAJO: Aumenta la fuerza física, lo que nos otorga ventaja en los combates cuerpo a cuerpo. Recomendada si vas a luchar sobre todo con espada.

OROPÉNDOLA: Aumenta la resistencia a los ataques especiales, incluidos envenenamiento, hemorragia o incineración.

FILTRO DE PETRI: Potencia la intensidad de las señales. Recomendada si vas a usar sobre todo ataques mágicos.

SANGRE DE FALKA: Esta aumenta el daño máximo causado por una espada. Es un aceite que se aplica directamente en la espada, por lo que no causa embriaguez.

ACEITE MARRÓN: Hace que las heridas infligidas por la espada no se curen, con lo que se potencia la hemorragia. Recomendado para tácticas defensivas, pues un buen golpe hace que el enemigo se desangre sin necesidad de atacarle más.

GATO: Imprescindible para superar algunas partes de la aventura. Nos permite ver en la oscuridad e incluso a través de las paredes.

SIMÚN: Una bomba que aturde e inmoviliza a todas las criaturas que se encuentren cerca.

GOLONDRINA: Acelera la curación y la cicatrización de heridas. Es recomendable usarla en combinación con otras fórmulas que tengan agresivos efectos secundarios.

SUEÑO DE DRAGÓN: Bomba que libera un gas inflamable.



Armas, armaduras, ropas, joyas, comida... Hasta el postre podremos hacernos en *WAKFU*, si entrenamos en la profesión correspondiente, claro.

Los oficios de recolección permiten recolectar los recursos o materias primas de la flora y la fauna que existen en el Mundo de los Doce. Por su parte, los oficios de artesanía permiten transformar las materias primas.

OFICIOS DE RECOLECCIÓN

- El campesino recolecta cereales, verduras, frutas de los árboles o incluso semillas de los cultivos que puede replantar a continuación. Si va a un molino, podrá transformar los cereales en harinas.
- El herbolario es el especialista de las plantas salvajes, de las que recolecta las hojas, los tallos o las semillas que puede replantar. También puede refinar las plantas en esencias en una destilería.
- El leñador toma la madera de los árboles o sus esquejes para replantarlos. Y cuando no se está ocupando de los bosques, se le puede encontrar en un aserradero preparando tablas para un ebanista o un maestro de armas.
- El peletero se ocupa de toda la fauna. Recolecta de los monstruos, vivos o muertos, pelos, carne, cuero o semillas para repoblar los territorios.
- Bajo tierra o al aire libre, el minero recupera metales y piedras preciosas de todos los filones que pueda encontrar.
- El pescador, armado con una caña de pescar, se dirige a las orillas del mar, lagos o ríos para encontrar peces... ¡pero también tesoros marinos! Asimismo, puede fabricar anzuelos que le permiten pescar tipos específicos de pescado.

OFICIOS DE ARTESANÍA

- El panadero prepara diferentes tipos de pan y pasteles. Estos son indispensables para los aventureros, ya que son los únicos que aportan una recuperación inmediata de los Puntos de Vida.
- El cocinero confecciona todo tipo de platos a base de carne, pescado, fruta y verdura... ¡sin olvidar las finas hierbas! Estos platos, además de tener un gran sabor, son muy apreciados por los bonus que otorgan y que no se pueden encontrar en ningún otro sitio u objeto.
- En principio, los maestros de armas son los artesanos de todas las armas posibles e imaginables, ya sean a base de la madera del leñador o de los metales del minero. Hay tres tipos de maestros de armas: el maestro de armas de cuerpo a cuerpo, especialista en espadas, dagas y palas; el maestro de armas a distancia, que fabrica arcos, cartas, varitas y agujas; y el maestro de armas de zona, que confecciona bastones, hachas y martillos.
- El armero fabrica piezas de armaduras: corazas, hombreras y escudos. Si tienes pensado luchar, seguro que le necesitarás. Un consejo: comprueba siempre la calidad ANTES de que empiecen los golpes...
- El joyero crea anillos y amuletos. Estos objetos aportan a los aventureros bonus muy útiles y, además, suelen ser bastante bonitos.
- Con un hilo y una aguja como armas, el sastre se ocupa de las capas y los cascos. ¡Un trabajo minucioso que necesita una verdadera vocación y un sentido del estilo evidentes!
- El marroquinero confecciona bolsos, cinturones y botas a partir de recursos que los peleteros recolectan de los monstruos.
- El ebanista es el encargado de fabricar todo lo necesario para amueblar tu merkasako: ya sean vitrinas o decoración. Puede parecer fútil, pero ¡una casa bien decorada es un espíritu en paz!





OBJETOS

Cuando encuentres un cofre que emite un brillo anaranjado, quiere decir que contiene un objeto importante para la misión en la que estás inmerso. No lo dudes y hazte con el preciado contenido de ese baúl.

DAÑO CRÍTICO

Si tu personaje sufre un efecto crítico, en la parte superior de la pantalla se te indicará de qué efecto se trata (hemorragia, veneno...) y su duración.

El gas arde en contacto con cualquier llama.

REMOLINO: Aceite universal que aumenta el daño causado por una espada en cualquier tipo de enemigo. No muy potente, pero eficaz contra todas las clases de adversarios.

TEJÓN: Aumenta la eficacia de todos los ataques, pero va debilitando al mago a medida que lo usa. Es recomendable usar con alguna otra fórmula que contrarreste este efecto, como por ejemplo, oropéndola.

VIRGA: Aumenta la resistencia del brujo y lo hace menos vulnerable a los ataques especiales.

FILTRO DE STAMMELFORD: Potencia la intensidad de las señales. Recomendada si vas a usar sobre todo ataques mágicos. Reduce la vitalidad del brujo, por lo que es recomendable usarlo en combinación con golondrina.

AVEFRÍA: Aumenta sensiblemente la resistencia en los combates.

ESTRELLA DANZANTE: Potente bomba basada en el fuego. Recurrirás a ella para acabar con nidos de enemigos.

MUTÁGENOS

Son objetos que se consiguen en la batalla y que sirven para potenciar ciertas habilidades del personaje.

MUTÁGENO DE VITALIDAD
- Vitalidad +5%

MUTÁGENO DE PODER MENOR
- Daño 1

MUTÁGENO DE EFECTO CRÍTICO
- Derribo, aturdimiento, inmovilización, incineración, veneno y hemorragia +1%

MUTÁGENO DE FUERZA MENOR
- Armadura 1

MUTÁGENO DE ALCANCE MENOR
- Alcance de la señal Aard +2%
- Alcance de la señal Igni +2%

MUTÁGENO DE MEJORA MENOR
- Generación de adrenalina al golpear al enemigo +1%

MUTÁGENO DE EFECTO CRÍTICO
- Derribo, aturdimiento, inmovilización, incineración, veneno y hemorragia +2%



DERROTA A LOS LISTILLOS



Pepe antes conducía el autobús de un equipo de fútbol. Ahora cree conducir el futuro del fútbol moderno.

COMIENZA LO BUENO. EMPIEZA LA LIGA



PATROCINADO POR: telepizza.es



CREA YA TU PRIMER EQUIPO GRATIS EN MARCA.COM ligafantastica.com

Virtua Tennis 4™
Edición World Tour
El videojuego Nº1 de tenis
ahora para PS Vita
Disponible el 22 de Febrero


3
© SEGA. SEGA and the SEGA logo and VIRTUA TENNIS are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. All trademarks used herein are under licence from their rspective owners. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.
SEGA®
www.sega.es